SAYI 9
KASIM 1993
K.D.V. Dahil
30.000 TL

AMIGA
DERGİSİ

Overdrive

Hızlı, eğlenceli, şeker gibi bir yarış oyunu !

Megadisk Paket
TreeGrow, WhatIs V2.0
Minisola, Amiga Maze
Poing, Screen Move
Insectoids 2, VT 1.04
Flip It, Insane
09

EN İYİ 50 bu ay da sizlere muhteşem hediyeler dağıtmaya devam ediyor!
Bu ayın en iyilerini siz bilin **STAR**'dan **LC 20** bilgisayar yazıcısı kazanın.
Daha ne duruyorsunuz hemen en sevdiğiniz oyunları sırasıyla yazıp bize gönderin.



DOG FIGHT
Diğer simulasyonlardan çok farklı, aynı anda her devrin uçakları ekranınızda.



NIPPON SAFES
Uzun bir aradan sonra nihayet güzel bir macera oyunu daha çıktı.



USTOP
jeans
(212) 511 89 85

Directory

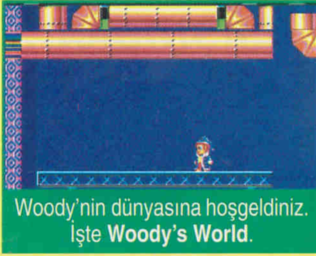
Oyun piyasası bu aylarda çok canlı, işte bayılacağınız 10 oyun. Doya doya okuyun...

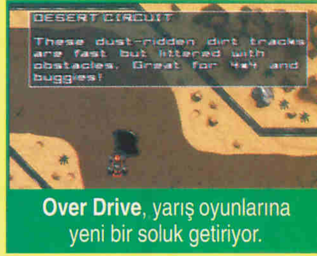
OYUNLAR

EN İYİ 50'yi yakalayın, STAR LC 20 printer'ı KAZANIN

Moda Bilgisayar Sistemleri Ltd. Şti. Adına Sahibi ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü **Celal Hallaç** • Yayın Koordinatörü **Ersen Alptekin** Grafik Tasarım & Ofset Hazırlık **Ümit Ertek, A. Yağmur Tatay, Turgut Tunçay, Halil Bal** • Kapak Tasarım & Hazırlık **Serdar Yetiş** • Teknik Araştırma **Vedat Hallaç, Tolga Kahraman, Umut Çelenli, Volkan Uçmak, Kıvılcım Hindistan, O. Mithat Olut** • Halkla İlişkiler **Hakan Timurkaynak** • Mali İşler **Ufuk Ertek** • Katkıda Bulunanlar **Gonca Güreken, Melih Rona, Alex Bos** • Ankara Temsilcisi **Can Yalçın** İzmir Temsilcisi **Yavuz Öztaşan** • Film Çıkışı **Perka A.Ş.** • Renkayrımı **Ağaçkakan Ltd. Şti.** • Baskı **Şedele Matbaacılık** • **Sektör Dışı Reklam Rezervasyon** Betül Erdoğan, Nazmiye Beşe : 0212 - 257 43 43 • **Sektör İçi Reklam Rezervasyon** Hakan Timurkaynak : 0216 - 349 96 35 • **Yönetim Yeri** Dr. Esat Işık Cad. Şifa Sk. No.: 14 D.: 2 Telefon : 0216 - 349 96 35 Fax : 0216 - 349 97 26 • **Yazışma Adresleri** P.K. : 41 81311 Bahariye/İstanbul, P.K. :148 - 06660 Küçükesat/Ankara

İlan İndeksi


Woody'nin dünyasına hoşgeldiniz. İşte **Woody's World**.



Over Drive, yarış oyunlarına yeni bir soluk getiriyor.


Combat Air Patrol simulasyon severlere hoş dakikalar geçirtecek.


Winning Post, kumar oynayıp para kaybetmek istemeyenler için.


Futbol oyunlarının meraklısı oldukça fazla. İşte **Lothar Matthaus**.


Tek kişilik ordu oyunlarından biri daha; **Arnie 2**.


Airforce Commander, Amos ile kaliteli oyunlar yapılıyormuş.



Dogfight, tarihi evinize getiriyor. Oldukça iyi bir uçak simulasyonu.


Macera bekleyenlere müjde, çözecek bit oyun daha; **Nippon Safes**.


Efsane geri geliyor. **Turrican 3**, herşeyin yokedildiği süper oyun.



Workbench'inizin ince ayar programları. Prefs ... Sayfa 10

ARKA KAPI

Bu ay tamamen oyuncu sorunlarına değindik. Bunların dışında bir de Action Replay Poke'ları var.

İşte Poke'ları olan oyunlar:

Alien Breed - Altered Beast Arkonoid 2 - Batman - Blues Brothers - Bubble Bobble - Buggy Boy - Chase HQ - Chuck Rock Chuckie Egg 2 - Conflict Middle East - Dogs of War - Dragon's Lair - Escape FPORM Exterminator - F 15 St. Eagle Flimbo's Quest Gods - Hard Drivin' 2 - Hero Quest Hudson Hawk - James Pond Kick Off 2 - Knights Of The Sky Lemmings - PP Hammer Populous - Populous 2 - Rainbow Islands - Rick Dangerous - Rick Dangerous 2 - Turrican - Turrican 2

MANYETİK PAKET

TreeGrow, Whatls V2.0
Minisola, Amiga Maze
Poing, Screen Move
Insectoids 2
VT (ViewTek 1.04),
Flip It, Insane

Editör'den

Merhaba,

Bir sayı daha geçti ancak zaman yetmiyor, bukadar detaylı bir dergi hazırlamanın zorluğunu bilemezsiniz. Neyse, hemen konuya girelim, daha çok oyun tanıtabilmeyi amaçlıyoruz ve bunun için de dergimizde sıkı oyuncuların tanıtımlarına yer vermek istiyoruz. Hemen İnterlace'in ikinci sayfasındaki bültenimizi okuyun ve ilgileniyorsanız tüm hünerinizi gösterin, gelmiş geçmiş en iyi AMIGA dergisinde yazar olun. Yapmanız gereken herşey 6. sayfada yazılı, kendine güvenen ve böyle bir ortamda çalışmaya istekli, yetenekli tüm arkadaşlara kapımız açık. Detaylı bilgi için malum telefon numarasını çevirin ve beni isteyin (umarım bulabilirsiniz). Bulamazsanız telefon numaranızı bırakmayı unutmayın, böylece ben de size ulaşabilirim, hadi bakalım, sıvayın kolları...

Bunun dışında üçüncü İnterlace sayfasında dikkatinizi çekecek birşey daha var. Uzun zamandır dergimizin çeşitli bölümlerine eleştiriler aldık ve sürekli "DAHA ÇOK OYUN" mesajlarıyla karşılaştık. Dergimizdeki istenmeyen bölümleri kaldırıp tüm hızımızla oyun tanıtımına yönelmeye karar verdik ancak bunun için istek ve fikirlerinize ihtiyacımız var. Lütfen gerekli bölümü okuyun ve en kısa zamanda bize yazın. Böylece dergimizin alacağı şekli beraberce kararlaştıracağız. Tabii ki bu sadece bir oyun dergisi olacağımızı göstermez, mutlaka herkese göre birşeyler olacak ve tabii kitapçık çalışmalarımız devam ediyor. Gerekli değişikliklerin Ocak 1994 sayısında yapılmasını hedefliyoruz, bu nedenle düşüncelerinizi bir an önce iletin ki bizim değerlendirecek zamanımız olsun. Şimdiden hepinize teşekkürler.

Bu sayıya gelince, bolbol oyun tanıttık ve yeni kullanıcılar veya oyun dışında birşeylerle ilgilenmeye başlayanlar için de Prefs makalemiz var. Tabii ki geleneksel bölümlerimiz de kendi programları çerçevesinde devam ediyorlar (ama bu fazla sürmeyebilir...).

CELAL HALLAÇ

interlace

Haberler, Yeni Ürünler, Son Gelişmeler...

CD ROM GRUBU KAPILARINI CD32'YE AÇIYOR



İngiltere'de bulunan CD ROM kullanıcı grubu, temel amacı CD ROM teknolojisi hakkında bilgi ve teknik destek sağlamak ve halihazırda kullanılan, grupça geçerli kabul edilen markalara yönelik yazılım ve donanım gelişmesinin desteklenmesini sağlamak olan bir kuruluş.

Geleceği pek kesin olmayan CDTV yüzünden grubun Amiga kullanıcılarına yönelik çalışmaları biraz şüpheli ve yavaştı. Piyasaya yeni sürülen CD32'den sonra grup Commodore'un yeni yıldızı olan bu ürünü de aktif olarak destekledikleri donanımların listesine kattı. Bu da CD32'nin geleceğinin giderek parlaklaştığının bir göstergesi. Gruba isteyen herkes üye olabiliyor (yılda 24.99 Sterlin karşılığı). Grup, üyelerine içeriği genel olarak yeni çıkan ürünlerin tanıtımı, okur mektupları, yarışmalar, CD ROM teknolojisi ve multimedya hakkında geniş bilgiler olan aylık bir magazin yolluyor. Grubun ayrıca ucuz yazılım bulma ve yazılım değiştirmek isteyenlere yardımcı olma gibi de ek faaliyetleri var. Şu anda çok fazla CD 32 yazılımı bulunmasa da ellerinde bulunan CDTV yazılımları nedeniyle bir CDTV'niz, A570'iniz veya CD32'niz varsa grupla temasa geçmenin sayısız faydası var.

İlgilenenler için grubun adresi:
CD ROM User Group (UK), 19 Faygate Close, Bexhill
East Sussex, TN39 5EE. Telefon no.:0424 730326

CD32 FMV KARTI

Commodore piyasanın yeni bebeği CD32 için Full Motion Video (FMV) kartı üretti ve dergiyi okuduğunuz sıralarda piyasaya sürmüş olacak. Tabii henüz CD32'yi bile vitrinlerde göremeyen bizler için bunun pek de bir anlamı yok gibi. Aslında meraklıları ve bu haberleri yakından takip edenler bunun ne büyük bir adım olduğunu tahmin edebilirler. FMV kartı standard MPEG sıkıştırma sistemini kullanan bir sisteme sahip, müzik ve CD-ROM için kullanılan CD'lerle video izlenebilmesini sağlıyor. Bu sayede ucuz video CD'leri oluşturulabilecek ve hatta albümlerde yer alan şarkıların kliplerini izlemek mümkün olacak. Henüz başka sistemlerde kullanılmamış olan bu sistem ilk kez bir CD-KONSOL oyun makinasına uygulanıyor. Açıkçası bu CD-32'nin ne kadar güçlü olduğunun bir göstergesi.

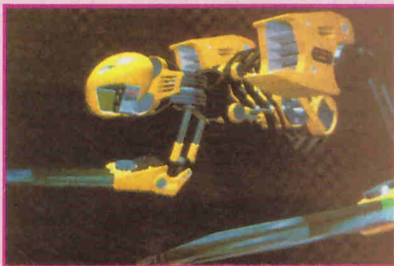
KENDİ DEMONU KENDİN YAP

Orijinal DEMO MAKER şimdiye kadar Amiga için yapılmış olan programlar içinde en popülerlerinden biridir. Alman yazılım firması Complex Software yeni çıkardıkları yazılımın bu programdan çok daha iyi olduğunu iddia ediyorlar. Bu yeni programın adı **DemoManiac** ve müzik demoları, slide show'lar, disk magazinleri ve multimedya prezantasyonları için kullanılabiliyor. Bunlardan öte programın en iyi tarafı ise program yardımıyla yapılan demoların orijinlerinin belli olmaması; yani bu program yardımıyla hazırlandığınınbelli olmaması. Ayrıca programın kullanımı da çok kolay. Merkalısına...



RISE OF THE ROBOTS

Street Fighter ve Body Blows'un "Amiga'daki en iyi beat'em up" ünvanları tehlikede. Bunun sebebi Mirage'ın alt firması olan **Instinct Design**'ın yapmakta olduğu ve devrim sayılabilecek bir oyun.



Rise Of The Robots'un spriteları hareketlerin gerçekliğini sağlayabilmek için elle yapılmış modellerden büyük bir özenle tek tek bilgisayara aktarılmış. Bu sayede de gayet gerçekçi ve akıcı hareketler elde edilmiş.

Hikaye yüksek teknolojiye sahip bir şirketin güvenlik sisteminde farkedilemeyen bir hatanın ortaya çıkması ve bu yüzden bütün güvenlik robotlarının kontrolden çıkması ile başlıyor. Kontrol odasını ele geçirip, problemi gidermek için bir cyborg (oyuncu tarafından kontrol ediliyor) gönderiliyor. Bu cyborg da kontrol odasına kadar süren yolculuğu sırasında bir çok makina ile savaşıp zorlukları giderek artan bölümlerde ilerliyor. Oyun A1200 ve CD32 için hazırlanıyor ve yılbaşında piyasaya çıkması bekleniyor. Çıktığı anda listeleri altüst edeceğinden eminiz.

Şekli taklit edilebilir Ama lezzeti...Asla!

Gerçek kakao ve kremanın uyumundan doğmuş çok özel bir lezzet, çok özel bir bisküi...

Eti Negro...





AMIGA TV MODÜLATÖR

BİL-TEK tarafından üretilen yeni bir TV modülatör Amiga'nızdan daha net ve sağlıklı görüntü almanızı sağlıyor. Daha büyük ve renkli bir kutuya sahip olan bu modülatör sayesinde titreme olmadan, gözlerinizi yormadan Amiganızı kullanabileceksiniz.

Ayrıca Bil-Tek A1200 sahiplerinin hard disk takabilmesini sağlamak için, bir de 2.5" HD kablosu üretimine başladı.



TERMINATOR 3

Probe Software, Virgin için Mortal Kombat'ın (Nintendo) Amiga versiyonunu hazırlamanın yanında Terminator 2'nin de yeni versiyonu için uğraşıyor. Gerçi film yayınlanalı bayağı oldu hatta oyunu da Ocean tarafından Amiga'da hemen çıkarılmıştı. Fakat Ocean birçok filmin oyununda da yaptığı gibi bu oyunda da bayağı bir çuvallamıştı, oyun tam anlamıyla kötü bir beat'em up olmaktan öteye geçemedi. Ayrıca oyunun arcade versiyonu da bayağı fakirdi. Probe firması önce yapılan oyunlardan farklı olarak bu versiyonda filmin orijinal senaryosuna daha sadık, grafikleri ve ses efektleri de enaz filmdeki kadar etkileyici bir oyun geliştireyi hedeflemiş. Oyunun yılbaşından önce çıkması beklenmese de elimize demo versiyonu geçerse bu oyunun ön tanıtımını gelecek ay dergimizin sayfalarında görebilirsiniz.



RALLY







Europress Software yeni bir oyun yayınlamak üzere. Bir ralli simülasyonu olan oyunun Kasım'daki yarışla aynı zamanda yayınlanacağı bildirildi. Adı da RALLY olan oyun Europress'in ikinci ralli simülasyonu olacak. Beş yıl önce yayınlanan birinci oyun beklenmedik bir başarı göstererek 100.000 adet satılmıştı. Europress yetkilileriaynı başarıyı elde edebilmek için ellerinden gelenin en iyisini yaptıklarını belirtiyorlar.

Oyun karlı, kaygan tepelerde, ormanlarda, bataklıklarda geçen 3D (üç boyutlu) bir yarış olarak hazırlanmış. Ayrıca araba ve yol grafikleri tamamen dijitize. RALLY'nin Amiga için hazırlanmış ilk gerçek araba simülasyonu olduğu da söylenebilir.

Oyun 256 renk olarak programlanmış ve bunlara ilaveten oyun içinde yardımcı pilotun konuşmaları, araba ve yolun ses efektleri de tamamen dijitize. Oyunun standard 16 renk versiyonunun da çıkacağı söyleniyor. Sanırız çok yakında oyunun tanıtımını degimizde görebilirsiniz.

ZENGER"DE DOĞUMGÜNÜ

Ankara'da bulunan Zenger Computer Center firması, üyeleri arasındaki dayanışmayı pekiştiren bir uygulamayı sürdürüyor. Zenger Computer Center'in sahibi Zeki Zenger üyelerine yaş günü kutlamaları için mekanını açıyor ve kutlama yapılan üyeye hediyesini bizzat sunuyor.

Her yaş günü kutlamasında "sürpriz"lerin üyeleri beklediğinin bilinmesini istiyor.



KENDİNE GÜVENEN, SIKI OYUNCULAR ARIYORUZ !

İçinizde bu ilanı uzun süredir bekleyenler olduğunu biliyoruz. İşte beklediğiniz an geldi, artık siz de *AMIGA* Dergisi oyun yazarları arasına katılabilir AMIGA fanatiklerinin daima hatırlayacakları biri olabilirsiniz. Bunun için gerekli ilk özellik OYUN MANYAĞI olmak! Bütün oyunları bizden ücretsiz temin edebilecek bol bol oynayıp eleştirilerinizi derginizde yayınlatabileceksiniz (tabi bunun için önce becerilerinizi göstermeniz gerekecek). İlgilenenler hemen telefonlarına sarılmasınlar, aramıza katılabilmek için ilgilendiğiniz oyun türlerinin birinden bir oyun seçip, sanki bu işi uzun zamandan beridir yapıyormuşçasına, güzelce tanıtın ve bize getirin (herhangi bir Text formatında veya kağıt üzerinde olabilir). Biz teklifimizi yaptık, gerisi size kalmış. Haydi, görüşmek üzere...

AMIGA Dergisi Tel: (0216) 349 96 35 Fax: (0216) 349 97 26

Adres: Dr. Esat Işık Cad. Şifa Sok. Hürrembey Apt. No:14/2 Kadıköy

Calvé'den 2 "DE LUXE" sıcacık mola!



MEKSİKA USULÜ DOMATES
KREMALI ZENGİN SEBZE

Evde, işyerinde, okulda acıkınca ya da yorulunca, gündüz ya da gece, enfes ve sıcacık bir mola vermek istediğinizde şimdi "DE LUXE" çabuk çorba seçenekleriniz de var. Calvé'nin iki yeni "DE LUXE" çabuk çorbası çok zengin: Kremalı Zengin Sebze, özenle seçilmiş tane sebzeler ve mısırla, Meksika Usulü Domates ise lezzetli özel domatesler ve erişte kullanılarak hafif acı biberle hazırlandı. Yeni "DE LUXE" çabuk çorbaları tattığınızda, zengin lezzetlerini çok ama çok beğeneceksiniz.

Calvé
Çabuk Çorba
sıcacık bir mola

SPOR YAPARKEN PONY GİYİLİR



Pony Hunter Nubuck
İster şehirde, ister doğada. Her koşulda Pony Hunter. Erkekte güçlü ve dinamik çizgiyi yansıtan bir model. Hem çok rahat hem de çok şık.



Pony Nile Bubuck
Bayanlarda, sportif inceliği giyimle birleştiren bir model. Her koşulda rahat ve sıcak. Renkleri ve görünümü ile giyimi tamamlayan önemli bir unsur.



Pony Pacer
Sıkı bir mücadeleci. Hytrell destekli deri saya, topuğu hava yastıklı non-marketing kauçuk taban, çıkarılabilir iç tabanı ile rahat bir model. Zorlu bir rakip.



Pony Feeling (Eşofman)
Aktif sporda Pony Feeling. Su geçirmez polyamide dış yüzeyi, ter emici pamuklu penye astarı ile sporun sıcaklığınıhissedersiniz.

USTOP JEANS

USTOP, harika jean'lerini Türkiye'nin her yerinde satıyor. Bayileri mi? İşte USTOP JEANS'in ülke çapındaki merkezleri:
İSTANBUL: Aksaray - Beyoğlu - Bakırköy Şirinevler - G.O. Paşa
ANKARA: Ümraniye - Ulus - Kızılay
İzmit - Trabzon - Bursa - Eskişehir - Afyon Samsun - Mersin - Manisa - Diyarbakır - Şırnak Batman - Elazığ - Malatya - Adıyama - Edirne Tekirdağ - Kırklareli - Erzincan - Van - Rize



MAKAS SESLERİ

Biricik derginiz konuşuyor. Sizlerden gelen mektuplar ve anket cevapları bizi biraz kafa patlatmaya zorladı. Evet, genel kanı DAHA ÇOK OYUN! Eh, oyunun sonu yok tabii, fakat bunun dışında yayınladığımız bölümlerin pek çok kişi tarafından dergide istenmediği izlenimindeyiz. Ancak böyle bir değişiklik yapmadan önce, okuyucusuna değer veren bir dergi kadrosu olarak, hepinizin fikrini almak isteriz. Bütün okuyucularımızın dergimizin sürekli yazılarını değerlendirmesini istiyoruz. düşüncelerinizi özenle değerlendirecek ve gerekli değişiklikleri yapacağız ancak bunun için en kısa zamanda kalemlerinize sarılıp dergide beğenmediğiniz sürekli yazıların listesini ve varsa isteklerinizi bize yazın, istediğiniz gibi bir derginiz olsun. Adresimizi biliyorsunuz ama biz yine de yazalım:
AMIGA Dergisi
PK41 - 81311 Bahariye İSTANBUL
Lütfen bu konuda telefon etmeyin, çünkü yazılı bilgiye ihtiyacımız var. Hepinize tşkrlr!

Dünyaca ünlü Fransız genç giyim markası L.C. Waikiki şampuan banyo köpüğü ve likit el sabunları serisini minik tiketicilerinin kullanımına sundu.

Fransa'da geniş ürün yelpazesi ile her yaşın "gencinin" beğenisini kazanan L.C. Waikiki, tamamlayıcı ürün ve kozmetiklerini Türkiye pazarına da sokmaya başladı.

L.C. Waikiki'nin maskotu maymununun vatanı olan tropikal ormanlardan esinlenerek hazırlanmış muz özlü kozmetik serisi, göz yakmama özelliği taşıyor. L.C. Waikiki'nin sevimli maymunu da şişe kapaklarında oyuncak-aksesuar olarak yeralıyor.

Çocukların yanısıra büyüklerin de kullanabileceği doğal malzemelerden üretilen kozmetik serisi, 250 ml.'lik şişelerde 75.000.- TL.'den satılıyor. Çevre sağlığına olumsuz etkisi bulunmayan çocukkozmetik serisi, L.C. Waikiki satan dükkan ve bayilerde tüketicilerin beğenisine sunuluyor.



AMOS'A YENİ KOMUTLAR

Solaris Software adlı yazılım firmasının yeni programı CRAFT sayesinde AMOS kullanıcıları programlarına 160 yeni komut ekleyebilecekler. Bu program elinizde bulunan AMOS'a ek olarak kullanılıyor. Programın getirdiği en önemli yenilikler ise: Protracker ve Soundtracker modül kontrolü ve Fractal/Mandelbrot grafik çizim fonksiyonları. Tabii AMOS AGA'nın çıkmasını beklediğimiz şu günlerde bu haber pek de sıcak gelmiyor değil mi. Ne yapalım, eski Amos'çular sevinsin dedik. Türkiye'de mi? Tabii ki yok, ama pek yakında geleceğinden eminiz...



I THINK BLUE

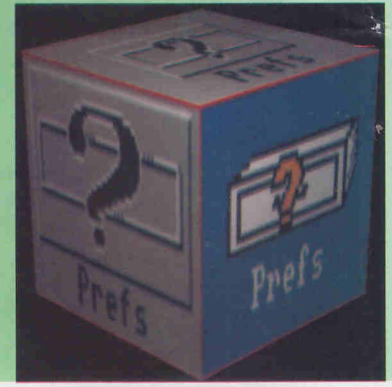


& WEAR

MOMENT JEANS

GRADIVA

¿PREFS? PREFERENCES¿



Şüphesiz Prefs çekmecesi Workbench'te karıştırması en zevkli olan çekmecedir. Ekran renkleri, pointer'ın şekli, zaman, mouse hızı v.s. yani sistemin tüm özellikleri buradan değiştirilir.

Commodore firması son iki-üç senedir sürekli ilerleme kaydetti. A500PLUS'dan sonra A600, daha sonra da mükemmel AGA'lar A1200 ve A4000 geldi. Haliyle bu yeni modellerin sistemleri de yenilendi. Önce Kickstart V 2.xx serisi ve daha sonra 3.xx serisi kullanıldı. Dolayısıyla bu yeni Amigaları satın alınca, paketin bir köşesinde bulunan disketlerdeki Workbench serisi de değişti. 1.3 Amiga alanlara 2 disket (Workbench ve Extras) veriliyordu. 2.0 Amiga alanlar 1 disket daha karlı oldu (Fonts disketi). 3.0 Amiga alanlar ise hepten köşeyi döndü çünkü tam beş disketten oluşan bir paket verildi (öncekilere Locale ve Storage disketleri eklendi.)

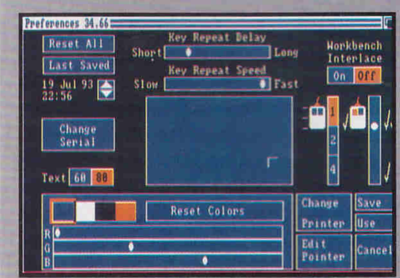
Bunu anlatmanın da en iyi yolu, üçünü birbiriyle karşılaştırmak. Tabii bu yazıda ilgi alanımız Prefs üzerinde odaklanıyor. Kısacası Amiga'nızın ince ayarını nasıl yapacağınızı anlatıyoruz. Evet Başlıyoruz.

Bir Not: Herhangi bir değişiklik yapmadan önce, lütfen üşenmeyin ve Workbench disketinin bir kopyasını çıkarın. Ondan sonra ne isterseniz yapabilirsiniz (tabi kopyasıyla).

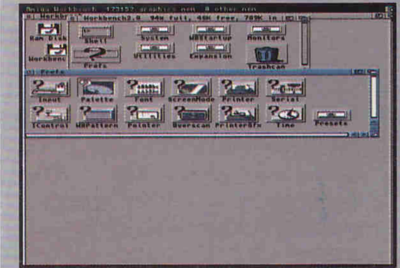
Presets Çekmecesi: Açıklamalara geçmeden önce sadece 1.3'de bulunmayan bir yenilikten bahsetmek istiyorum, Prefs çekmecesinde sadece bir alt çekmece var, o da Presets. İstediğiniz ayarlamaları yapıp değişik modları kullanabilmek amacıyla kullanılan bu çekmeceye kaydettiğiniz her konfigürasyon daha sonra bir mouse darbesi ile yeniden aktif edilebilir. Tek yapmanız gerek şey ise yapılan ayarlamalar bittikten sonra sürekli Use kullanıp kaydederken Project menüsündeki Save As kullanıp bu tür sistem konfiglerinin bulunduğu Presets'e herhangi bir isim altında kaydetmek. Eh, artık Prefs'e geçelim mi?

WORKBENCH	1.3	2.0	3.0
CopyPrefs	*		
Font		*	*
IControl		*	*
Input		*	*
Locale			*
Overscan		*	*
Palette		*	*
Pointer	*	*	*
Preferences	*		
Printer	*	*	*
PrinterGfx		*	*
PrinterPS			*
ScreenMode		*	*
Serial	*	*	*
Sound			*
Time		*	*
WB Pattern		*	*
(1)Presets Çekmecesi		*	*

Tablo 1



WORKBENCH 1.3



WORKBENCH 2.0



WORKBENCH 3.0

Eğer 2.0 WB kullanıyorsanız, Prefs çekmecesinden herhangi bir programı yükleyip, sağ düğmeye basınca karşınıza üç adet menü çıkar. Bu menüler bütün programlar için geçerli. Menülerimiz Project, Edit ve Options.

3.0 kullanıcıları da buna benzer bir menü kullanma imkanına sahip. Tek fark Options yerine Settings başlığı kullanılmış olması.

PROJECT MENÜSÜ:

OPEN: Yeni WB'lerde (2.0 ve 3.0), herhangi bir tercih değişikliği ayrı ayrı saklanır. Bunlar Presets/ENVArc/sys directory'sine kaydedilip, startup vasıtasıyla aktif hale getirilir. Ama bu değişiklik dosyası başka bir

diskete de kaydedilebilir ve buradan yüklenebilir.

SAVE AS: Yukarıda bahsettiğim kayıt işlemini gerçekleştirir.

QUIT: Yapılan hiç bir değişikliği dikkate almadan editörden çıkar.

EDIT MENÜSÜ:

RESET TO DEFAULT: Sistemde kayıtlı bulunan ayarlara geri dönlür, yani herşeyi bulamaş haline getirdiğinizde doğrudürüst bir görüntü alınabilmesini sağlar.

LAST SAVED: Yaptığınız tüm değişiklikler gözardı edilerek son kayıt edilen konfigürasyon yüklenerek kullanıma geçirilir.

RESTORE: Tüm ayarları ilk yüklendiği hale getirir.

OPTIONS veya SETTINGS MENÜSÜ:

CREATE ICONS?: Eğer bu seçenek seçilmişse, (bunun için yanında bir çentik olması lazım) programın dosyası ikonlu olarak kaydedilir. Faydası mı ne? Eğer bu ikonu seçerek yükleme yaparsanız ayarlamalarınızla birlikte editöre de direk ulaşabilirsiniz.

Gelelim programlara, ufak bir açıklama; **yeşil başlıklar** altındaki açıklamalar **sadece 1.3**, **mavi başlıklar sadece 2.0** ve **kırmızı başlıklar** ise **sadece 3.0** versiyonuna ait açıklamalardır. Siyahlar, genel başlıklardır.

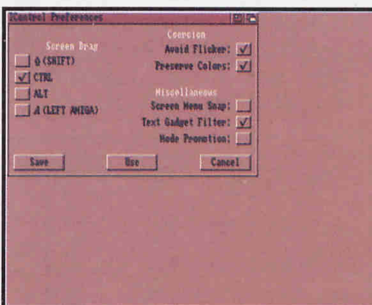
COPY PREFS:

Diskette kayıtlı bulunan system-configuration dosyasını başka bir diskete kopyalar. Ayrıca bu işlem yapılırken T directory'sine, yardımcı bir prg yazılır. Bu ikonu RAM'a atarak çalıştırırsanız, WB disketinizin orjinal halinde kalmasını sağlarsınız.

FONT:

Bu editörün 3.0 versiyonu yapılırken hiçbir yenilik getirilmemiş. 2.0 ile aynı. Tek fark 3.0'da, butonlar kaldırılmış, yerine gadget'lar (değişebilen dörtköşe kutular) getirilmiş. Kullanacağınız fontların Fonts:'da olması lazım. Üç ayrı yere, üç ayrı font yüklenebilir. Bu yerler sırasıyla, Workbench ikonlarının, ekranın ve sistemin yazı tipleri. Sadece, ikon fontlarının rengi ve font arkaplanı değiştirilir. Arkaplanını değiştirmek genelde WB Pattern kullanıldığı zaman faydalı oluyor. (Pattern'in ne olduğu ise biraz ilerde yazıyor, acele etmezseniz öğreneceksiniz.)

CONTROL:



Sisteme ait bazı kontrolleri yapmak için kullanılıyor.

Verify Timeout: Bazı programlar, siz üstünde uğraşırken sistemden birtakım şeyler isteyebilir. Bu arada sistem de ondan bazı mesajlar bekler. Bu olay makinayı kitlenmeye sürükler. Verify time out ile bir zaman dilimi verip, bu zaman dilimi kadar sistemi kontrol ederek, eğer sistemde bir terslik varsa kurtulmasını sağlarsınız. Normalde bu süre 1 saniyedir (ki bu ihtimal oldukça düşük, kafayı fazla yormayın).

Command Keys: Ekranları öne-arkaya atmayı, requester'lara cevap vermeyi klavyeden yapmak isterseniz, sol Amiga tuşu ile birlikte kullanmak istediğiniz harfleri buraya yazın ve kaydedin.

Mouse Screen Drag: Sol Amiga tuşuna parmağınızı basılı tutun. Bu arada sol mouse düğmesini de bırakmayın ve mouse'ı aşağı sürün. Ekranın aşağı sürüklendiğini göreceksiniz. İşte bu işlemin ekranın herhangi biryerinde yapılabilmesini sağlamak için bir tuş kullanılması gerekiyor. Buradan bu tuşun hagisi olmasını istediğinizi belilirsonunuz.

Coercion: Buradaki seçenekleri kullanmanız için, Screen modunun Productivity durumunda olması şart. Pruductivity modu, Multi-scan veya VGA monitorünüzün daha yüksek frekansta çalışmasını sağlar. Mesela farklı frekansta iki screen açmışsınız. Ve arkada duran screen düşük frekansta çalışıyor. Avoid flicker seçeneği arkadaki screen'in bozulmasını engeller. Preserve Colors ile de ekranın orjinal renklerinin kullanılması sağlanır. Uygun olanı, ikisinin de seçilmesi.

Miscellaneous Flags

Screen menu snap: Eğer kullandığınız ekran görünen çözünürlüğün üstündeyse mouse'unuzu ekranın dışına doğru kaydırınca ekranın kalan bölümlerine gidebilirsiniz fakat sağ tuşa basınca menü bölümünün bulunduğu yere geri dönebilmeniz için bunun seçili olması gerekir. Aksi taktirde sol tuşa bassanız dahi menünün olduğu yere gitme zorunluluğu vardır.

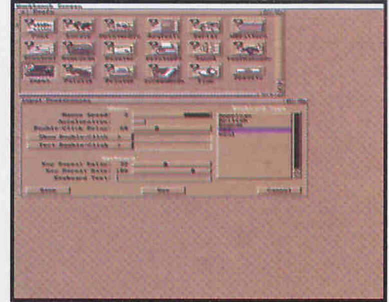
Text gadget filter: Klavyeden yazı yazarken size bazı kolaylıklar bu seçenekle sağlanıyor. Control tuşuyla beraber bazı tuşlara basınca bir takım fonksiyonlar çağrılıyor. Bunlar:

Ctrl+M : Return ile aynı görevi yapar.
Ctrl+H : Silme tuşuyla aynı görevi yapar.
Ctrl+X : O anki satırı siler.
Ctrl+U : Takipçinin sol tarafında kalan tüm karakterleri siler.
Ctrl+K : Takipçinin sağ tarafında kalan tüm karakterleri siler.
Ctrl+A : Takipçiyi satır başına getirir.
Ctrl+Z : Takipçiyi satır sonuna getirir.

Bu seçeneği seçmediyseniz, yine yukarıdaki fonksiyonlara sahipsiniz. Fakat bu sefer de, sol Amiga tuşunu da bu iki tuşa eklemek lazım.

Mode Promotion: Non-Interlaced VGA monitörlerdeki titremeyi kaldırır. Video çıkışı alacaksanız, oldukça faydalı bir seçenek.

INPUT:



Mouse ve klavye ayarları bu programdan yapılır.

Mouse Speed: Mouse'ın hızını ayarlar. Sayı büyüdükçe hız artar.

Acceleration: Mouse'u kullanırken lineer bir hız artışı istiyorsanız bu seçeneği kullanmalısınız. Bu mouse'u dar bir alanda kullanacaksanız, yüksek çözünürlükte çalışıyorsanız veya mouse'unuzun çözünürlüğü düşükse kullanılmalı.

Double Click: Programları yüklemek için ikonlara üstüste iki kez kliklemek gerektiğini biliyorsunuz. İşte buradan bu kliklerin aralığının nekadar olmasını istediğinizi ayarlıyorsunuz. Bu ayarı, Show ile görebilir, Test ile deneyebilirsiniz. Eğer test sonucu Too Slow çıkıyorsa rakamı büyütün ve istediğiniz ayara getirip kaydedin.

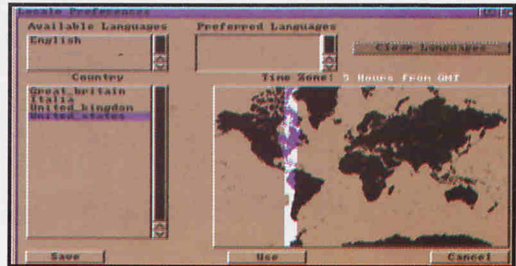
Key repeat delay & rate: Klavyenin hız ayarları da buradan yapılır. Yalnız bnun ayarı bir tuşa basılı tutulduğunda nekadar zaman sonra basılan karakterin tekrarlamaya gireceğini ayarlarsınız. Eğer zaman aralığını kısa tutarsanız normal yazım hızınızda basılan karakterler üçer beşer tane olabilir. Yine show ve test opsiyonları mevcut.

Keyboard Type: Kullanmak istediğiniz klavye tipini seçmek içindir. En uygunu US klavye. Maalesef, Türkçe klavye henüz uluslararası bir standarta oturmadığı için, burada yer almıyor. Ancak uygun bir TK keymap ile bu sorunu halledersini yalnız bir de Topazt fontuna ihtiyacınız var.

Not: *İstediğiniz klavye tipi,* Devs:keymaps *directory'sinde bulunmalıdır. Eğer yoksa, Storage disketinizin keymaps directory'sinden temin edebilirsiniz. Ancak TK'yı bulamazsınız.*

Sonuç: Artık startup'ta, devs/keymaps ve setmap ile boğuşmaya gerek yok.

LOCALE:



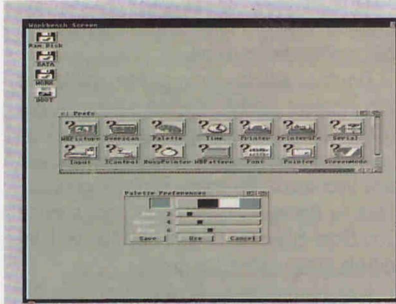
Bu editör ile Amiga'nın sizinle konuşma dilini seçiyorsunuz (tabii ki konuşmuyor, yani menüler ve mesajlar seçtiğiniz dilde beliriyor). İtalyanca konuşan bir Amiga'yı deneyin, tuhaf. Ama işin güzel yanı ülkeyi seçince, o ülkeye ait standart kalıplar da Workbench'te kullanılıyor. Mesela ölçü sistemleri, para birimleri, telefon numaraları, sayı formatları (1.000 yerine 1,000 gibi). Hah, bir de GMT (Greenwich saati sabit alınarak) zaman ayarı yapılabiliyor.

Sonuç: Çok iyi. Ama Türkçe locale olmadığı için, bizim için yeterince gereksiz.

OVERSCAN:

Eğer kullandığınız Workbench size dar geliyorsa, bu editöre bir uğrayın. Buradan kullandığınız monitöre bağımlı olarak, text ve grafik ekranının boyutlarını, mouse yardımıyla genişletir veya sağa-sola, yukarı-aşağı kaydırabilirsiniz. Tabii kullanabileceğiniz en büyük ekranı kullanmak hakkınız, ancak en iyi sonucu aldığınız miktarda açmak en makulu.

PALETTE



WORKBENCH 2.0



WORKBENCH 3.0

Ekran renklerini buradan ayarlıyoruz. Edit menüsüne bir madde daha eklenmiş.

Presets: Buradan çikolata, okyanus, şarap gibi bazı renkler, otomatik olarak seçilebiliyor. Aralarında gerçekten hoş ayarlar da var. Tabii en rahat hangisinde görüyorsanız onu seçin. Ben şampanyaya bayıldım ama uzun süre kullanamadım ve sonunda yine klasik gri ekrana geri döndüm.

Slider Color Model: Yeni bir menü maddesi daha. RGB (Red Green Blue), kırmızı, yeşil ve maviyi karıştırma, HSV (Hue Saturation Value) ise seçilen rengin parlaklığını ve doygunluğunu ayarlama opsiyonu. Bunlar farklı iki ayar sistemi. Ancak HSV ile ayarlama yapmak biraz daha zor olmasına karşın daha etkili.

Multicolor Settings: Eğer Workbench'te kullandığınız renk sayısının dörtten fazla olmasını istiyorsanız bunu seçmelisiniz.

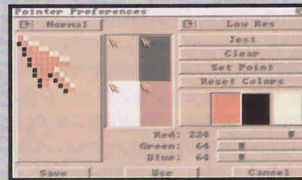
Show Sample: Yeni hazırladığınız palet sonucunda, Workbench'inizde oluşacak yeni görüntüleri buradan seyredebilirsiniz.

Sonuç: Eee, ne de olsa artık 256 renk aynı anda kullanılabiliyor. Bu yüzden palet editörü de ona göre dizayn edilmiş.

POINTER:



WORKBENCH 1.3



WORKBENCH 2.0

Pointer şeklini değiştirmeye yarar.

Matris: Pointer'ı yaratmak için 16x24'lık bir matris kullanılır. 4 renklik paletten 3'ünü değiştirebilirsiniz.

Restore: Matristeki Pointer'ı ilk haline getirir.

Clear: Matrisi siler.

Reset Colors: Pointer renklerini ilk haline getirir.

Set Point: Pointer'ın üzerindeki etkin noktayı seçmeye yarar (normalde okun ucunda olan noktayı).

Matris: Pointer çizmek için, 16x24 noktalı bir matrise sahipsiniz. Yüksek çözünürlüklü bir Pointer'da yaratmak mümkün. Bu sefer de boyutlar ikiye katlanıp 32x48 oluyor.

Normal/Busy: Değişen gadget'ı (gecıt olarak okunur) ile, Pointer'ın meşgul durumundaki görüntüsünü de çizebiliyorsunuz.

Test: Yaratılan pointer bu sayede deneniyor (adından da anlaşılıyor sanki).

Edit Menüsü: Yeni maddelerimiz var. Bunlar klasik cut (kesme), copy (kopyalama), paste (ekleme), erase (silme) ve undo (en son yapılan işlemi düzeltme) gibi opsiyonlar.

Load Image: Iff bir resmi yükleyerek, onu bir pointer gibi kullanabilme, gerçekten harika, böylece Dpaint ile çizip burada kullanmak mümkün.

PREFERENCES:

Preferences, prefs directory'sindeki tüm menülere analık yapar Ancak bu programa yeni modellerde rastlamak mümkün değil çünkü gerek kalmamış. Tıpkı bir programın ana menüsü gibidir, Preferences yardımıyla diğer editörlere ulaşabilirsiniz. Bunun yanısıra editörlerde olmayan bir takım seçenekler de var. Şimdi bunları inceleyelim:

Reset All: Mesela preferences'i yüklediniz. Bir takım değişikler yaptınız, sonra hoşunuza gitmediğini farkettiniz. İlk hale getirmek istiyorsanız, bu işlemi gerçekleştirin.

Last Saved: Daha önce Save ile kaydettiğiniz değişiklikleri yükler.

Time: Tarih ve saat ayarını oklar yardımıyla yapabilirsiniz.

Change Serial: Serial editörüne geçiş sağlar. Fazla bilgi için bkz Serial.

Text Size: WB ekranında bir satırda kaç harf olsun sorusuna cevap.

CLI: WB'i, mouse ile kullanmanın dışında, klavyeden de kullanma imkanı sağlar. Tabi ki On ise.

Workbench Colors: WB'te kullanılacak renkleri seçmek için.

Key Repeat Delay: Bunu biryerden hatırlıyorum, daha önce yazdım galiba.

Key Repeat Speed: Bir tuşa bastıktan sonra tekrarlanma hızı buradan yapılıyor.

Workbench Interlace: Yüksek çözünürlükde çalışmak için.

Mouse Speed: Mouse'ın hız ayarı.

Double Click Delay: Bu ayar ile, iki basım arasındaki sıklığı ayarlıyoruz.

Change Printer: Printer editörüne geçiş. Bkz printer.

Edit Pointer: Pointer editörüne geçiş. Bkz Pointer.

Save: Yapılan değişiklikler kaydedilir.

Use: Yapılan değişikler diskete kaydedilmeden sistemde kullanılır.

Cancel: Sanki hiç bir şey yapılmamış gibi sisteme geri dönülür.

Sonuç: 1.2 Amigalarda kullanılan prefs ile sadece pointer'ı değiştirmek için, tüm editörleri yüklemeniz gerekirdi. Yine bu hamallığı yapmak isterseniz, durmayın seçin. 3.0 kullanmadığından yazacak bi şey yok.

PRINTER:

Printer Port: Printer'ı bilgisayarın hangi portuna bağladıysanız, (seri veya paralel) burayı da ona göre ayarlamanız lazım.

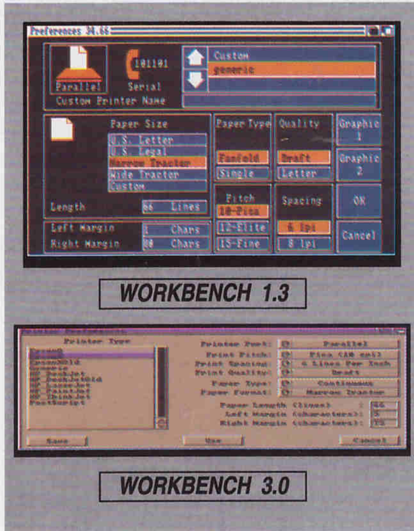
Paper Type: Printer'a taktığınız sayfa cinsi. Fanfold veya Continuous: Şu uzun bitmeyen kağıtlar. Single ise tek bir sayfa.

Paper size: Taktığınız kağıdın ölçüleri. Bunları tablo 2'de görebilirsiniz.

Kağıt Ölçüleri	En(cm.)	Boy(cm.)
Narrow Tractor	24.1	27.9
Wide Tractor	45.4	27.9
DIN A4	21.0	29.7
DIN A5	14.8	21.0
U.S. Letter	21.6	27.9
U.S. Legal	21.6	35.6

Tablo 2


Brava & Bravo
SAX®
TÜRKİYE TEMSİLCİSİ VEPA



WORKBENCH 1.3

WORKBENCH 3.0

Print Pitch: Bir satırdaki karakterler arasındaki sıklığı buradan ayarlıyoruz. Bir inch başına yazılacak karakter sayıları, 10,12 veya 15 olabiliyor.

Print Spacing: Satırlar arasındaki sıklığı da buradan seçiyoruz. Inch başına düşen satır sayısı 6 veya 8 olabilir.

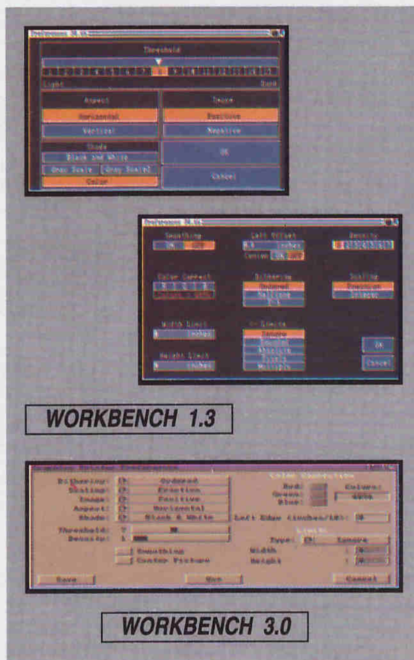
Print Quality: Printer'in yazım kalitesi. Letter çok iyi, Draft kötü ama hızlı.

Paper Length: Bir sayfadaki satır sayısı.

Left-Right Margin: Kağıtta sağdan ve soldan ne kadar boşluk bırakılacağı buradan seçilir.

1.3 Workbench'in Printer Graphics diye bir editör ikonu yok. Ama bu iş için, Printer editöründe, Change printer ikonuna sahip. Bu ikon altındaki açıklamaları diğer versiyonlarla aynı olduğu için, Printer Graphics editöründe bulabilirsiniz.

PRINTER GRAPHICS:



WORKBENCH 1.3

WORKBENCH 3.0

Grafik basarken gerekli ayarlamaları buraydan yapacaksınız.

Dithering: Grafikleri değişik yoğunluklarda basarak, resmin tek bir renk yerine grinin tonlarında basılmasına yarar.

Scaling: Basacağınız resim büyütülüp büyütülmeyeceği.

Image: Pozitif veya negatif seçimi.

Aspect: Yatay ve dikey baskı seçimi.

Shade: Renkli, tek renkli veya gri tonlamalı baskı seçimi.

Threshold: Basımı kağıda koyu yapmak için bu sayı yüksek olmalı. Haliyle düşük değerler, açık basım yapar.

Density: Baskı yoğunluk ayarı. Her printer'ın kullanamayacağı bu seçenekte eğer değer küçükse hızlı basım yapılır.

Smoothing: Resmin sert hatlarını ovalleştirerek, resmin daha yumuşak görünmesini sağlar. Ama baskıyı yavaşlatır.

Center Picture: Resmi sağdan soldan ortalar.

Color Correction: Basımda kullanılacak kırmızı-yeşil-mavi karışım kombinasyonu buradan ayarlanır. Böylece renkler doğal haline daha yakın olabilir.

Left Edge: Resim basılırken sol taraftan bırakılacak boşluk.

Limits Type: Bunun sayesinde resmin çıktısı farklı boyutlarda basılır.

PRINTERPS:

Eğer bir laser printere sahipseniz, buraya uğramanız gerekecek.

Driver Mode: Basım çıktısı, post-script veya post-through gibi iki şekildedir. PostScript modunda basılacak karakterler veya şekiller, laser moduna çevrilip basılır. Diğer modda ise, normal grafik baskısı yapılır.

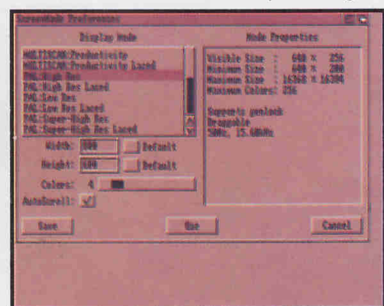
Copies: Her bir sayfadan kaçar kopya yapılacak.

Paper format: Göz atınız tablo 2.

Horizontal-Vertical DPI: Inch başına düşen nokta sayısı (DPI) arttırılırsa, daha kaliteli bir çıktı alınır. Tabii printer'ınızın limitleri aşılamaz.

SCREEN MODE:

WB 1.3 kullanıcılarının sahip olmadığı bu



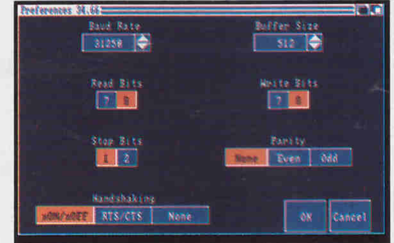
editör, kullandığınız monitöre bağımlı olarak, ekran çözünürlüğünü ve renk sayısını ayarlamanıza yarar. WB 1.3 sahiplerinin bu konuda yapılabilecekleri tek şey preferences'ten Interlace'i seçmek.

Display Modes: Kullanabileceğiniz ekran çözünürlükleri. Buna ait tabloyu 4. sayımızdaki AGA adlı yazıda (sayfa 16) bulabilirsiniz.

Colors: KS 2.04 maksimum 16 renk kullanırken, KS 3.00 sahipleri için bu sayı 256.

Auto Scroll: Yarattığınız screen ekrana göre büyükse, mouse'u screen'in gözükmeyen tarafında doğru sürdüğünüzde, gözükmeyen yerleri de görebilirsiniz.

SERIAL:



Modem veya network bağlantıları seri porttan yapılır. Buna ait ayarlamalar da buradan yapılır.

Baud Rate: Modeminize uygun hızı buradan seçeceksiniz. Gerçi bütün terminal programları kendi bünyesinde bu ayarı da bulundurur.

Input Buffer Size: Transfer verileri için hafızada ayrılan buffer (tampon) miktarı.

Handshaking: Modem ile bilgisayar arasında anlaşma modu. Xon/Xoff software, RTS/CTS ise hardware yoluyladır.

Parity: Bir başka kontrol sistemi daha. Gerekli ayarlama için kullanacağınız cihazın kitaplarını karıştırmalısınız.

Bits/Char ve Stop Bits: Transfer sırasındaki data gönderm sistemi. Anlaşacağınız cihaza göre değişir.

Sonuç: Aslında bunları öğrenmenin tek yolu bir modem sahibi olmanızdır. Hatta birçoğuna hiç ihtiyacınız bile olmayacak.

SOUND:

WB ekranında bir hata yaptığınız zaman ekranda bir renk değişimi oluşur. Eğer bu parıltı yerine bir ses veya bip sesi duymak isterseniz bu editöre uğrayın. Ses tipiniz bip ise, pitch ve length ile tonunu ayarlarsınız. Eğer sampled sound ise IFF bir ses yüklenebilir.

WBPATTERN:

Kullanılan screen, wb penceresi ve normal pencerelerin arkasına çeşitli desenler veya normal IFF resimler buradan konulur.

Evet, sanırım şimdilik bukadar. Sıra size geldi, en iyi Workbench'i yapana Commodore bir Amiga 6000 verecekmiş.. Yalandan kim ölmüş ki. Takıldığınız yerlerde doğru cevapları Acil Servis'ten edinebilirsiniz.

Sonuç: Eh, Prefs'i de öğrendiğinize göre, gönlünüze göre bir WB kullanma zamanınız geldi de geçiyor bile.

HAKAN AKBAŞ

İNANILMAZ HİKAYELER

Yazan ve Çizen
Mehmet Naci Dedeal

YIL : 3476
MEKAN: MERİH'TE DÜNYA KOLONİSİ

ŞURALARA BİR YERLERE BIRAKMIŞTIM. HANİ MAVİ OLANI...

HIMM... GALİBA YIKADIM ONU...

CEKETİMİ GÖRDÜN MÜ CANIM?

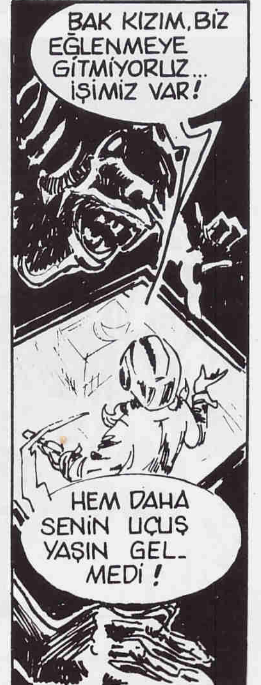
NEYSE, BAŞKA GİYERİM, AMA ONU SEVİYORUM...

OLMAZ MI?.. KİM ALDI BEN!

NE DE OLSA SENİN HEDİYEN... ÜSTÜME DE İYİ OLUYOR...








HEM ORALAR ÖYLE GÜZEL DEĞİL DİYECEKSİNİZ...
EĞER ISRAR EDERSEM GÜLLÜMSEYEREK YANIMA GELECEK VE ORADA KÜÇÜK...
KIZLARI KAÇIRAN KEDİLER, KUŞLAR, HAVHAVLAR VAR DİYE KORKUTACAK...


SEN BURADA TATİ İLE OYNA! ONUNLA CANIN SIKILMAZ...
YEMEĞİNİ YE...
TATİ'NİN YEMEĞİNİ DE VER DEYİP...


HIIISSSSSS


BENİ BIRAKIP GİDECEKSİNİZ... BEN DE...
SİZİN KEDİLER, KUŞLAR, HAVHAVLARLA DOLU DÜNYADA...


NE KADAR TEHLİKEDE OLDUĞUNUZU DÜŞÜNÜP SİZİN İÇİN KORKACAĞIM...
ARKANIZDAN...
SİZLERE EL SALLAYIP DÖNECEK... UFF!


HIISSSS
!!!
AMAN TANRIM!


TATİ! BU NE HAL?
YEMEK VAKTİ ÖNLÜĞÜNÜ TAKMAMIŞSIN! ÇABUK GİT TAK!
ZATEN KAFAM BOZUK...
Bİ TON SOPA ATARIM SANA ŞİMDİ GÖRÜRSÜN!
SON

34 makes the court like a ring hullo wake up round one
ding ding. 34 fakes a deuce, drives at you instead, now theres 34
birdies flying round your head. are you dead? Fred? whats happened
2 you? suck it up. ding ding. round two. Now 34s but t comes
with the score, weighs 34 kilos + 97 more. so if u can
hack the butt, come on
& live it but watch your
own. he can crack
walnuts with it (it aint cushioned
like the shoe hes pushin) so dont be
sore, you know the score. you re
fresh-squeezed and lying on the
floor. kicked coast to coast up
and dOwntown round & round
the Round Mound of
Rebound. rejected
affected infected
subjected 2 brUise
after bruise
a fter bruise

34

dont confuse, youre gonna lose, should
the doctor pay a visit, excuse me Sir
what round is it? ding ding.

See those
new Air
Force Max™
shoes?
Yeah, you do.

just do it.
NIKE
just do it.
AIR
just do it.



Bundan önce toplamış olduğum sekiz diskette olduğu gibi, bu Manyetik Paket de tamamen yasal oyun ve yardımcı programlarla dolu. Ama bu aydan itibaren, bazılarınızın sevineceği, bazılarınızın ise kızacağı bir şey yapacağım. Kickstart 1.2 ve 1.3'de çalışamayan programları da Manyetik Paket'e almaya başlayacağım. Son zamanlarda, programcılar arasında Kickstart 2.0 ve üstü Amiga modeller için program yazmak moda oldu, çünkü 2.0'la karşılaştırıldığında 1.3 oldukça ilkel kalıyor. Bunun yanında bazı ufak tefek hatalara sahip olması da programcıları korkutuyor olmalı. Manyetik Paket'i takip eden okurlarımızın çoğunluğunun A500 kullandığını varsaydığım için, şimdiye kadar 1.3'de çalışmayan programları elimden geldiğince MP'den uzak tutmaya çalışmıştım. Ama bu aydan itibaren Manyetik Paket'te yer alan son yasağı da kaldırıyorum. Bu da demek oluyor ki, artık Manyetik Paket'te daha kaliteli programlarla karşılaşacaksınız.

Aslında bu kadar yaygara bu ay verdiğim VT yüzünden. Yani Manyetik Paket'teki programların çoğu, hala 1.3 sistemlerde çalışabiliyor. Bunu elimden geldiği kadar da sürdürmeye niyetliyim. Ama benim size tavsiyem, ilk fırsatta A500+ veya A1200 gibi yeni Amiga modellerine geçmeniz. Eğer bu geçişi yapmak imkanınız dışındaysa, en azından Kickstart ROM'unuzu 2.0 yapmaya çalışın. Bildiğim kadarıyla bazı firmalar Türkiye'de de bu işi yapabiliyor.

Bu kadar laf kalabalığından sonra bu ayın Manyetik Paket'ini tanıtmaya gelsem iyi olacak. Bu ay, bir iki kısa program yüzünden (veya sayesinde) yedi değil, on adet programla karşı karşıyasınız. Bunların beş tanesi oyun, dört tanesi ise işe yarayacağını umduğum yardımcı programlar. Diğer program da Umut'un yazmış olduğu şirin mi şirin bir intro.

1. TreeGrow

PARADISE SOFT, (C) 1992, FREEWARE

Fraktallar, son günlerde bilgisayar kullanıcıları arasında oldukça revaçta. Ama Treegrow, fraktal mantığını Mandelbrot ya da Lyapunov grafikleri gibi anlamsız şekiller üretmek yerine, hepimizin çok daha yakından tanıdığı ağaçları üretmek için kullanıyor. Tree Grow, verilen basit bir kuralı tekrar tekrar kullanarak yaprakları ve çiçekleri olan bir ağaç yaratıyor. Bu basit kuralı tanımlamak için, aşağıdaki karakterleri kullanıyorsunuz:

"0": Düz bir çizgi çizer.

"1": Düz çizgi çizer ve ucuna bir yaprak yerleştirir.

"2": Düz çizgi çizer ve ucuna kırmızı çiçek çizer.

"3": Düz çizgi çizer ve ucuna sarı çiçek çizer.

"/": Sağa döner ve yeni bir dala başlar.

"": Sola Döner ve yeni bir dala başlar.

"[": Sağa ya da sola döner ve yeni bir dala başlar.

"]": O anki dalı bitirir ve dalın başladığı yerden çizmeye devam eder.

Bu karakterleri 0, 1, 2 ve 3 nolu kutucuklara (string gadget'larına) yazıyorsunuz. Ağaç çizilmeye başlandığında, kutucuğun içinde yazılı olan kuralda rastlanan "0", "1", "2" ve "3" yerine, aynı numaralı kutucukta yer alan yazı yerleştiriliyor.



Basit bir kuralla bile çok güzel ağaçlar türetilebiliyor.

İşleme, INIT adlı kutucukta yer alan numaralar serisiyle başlanır.

Sanırım buraya kadar kafanız karışmadan gelememişsinizdir. En iyisi bir örnek yardımıyla olayı açmaya çalışayım:

INIT, 01 olsun ve kutucuklara şu değerleri girmiş olun:

0: '1[0]1[0]0'
1: '12'
2: '2'
3: '3'

Ağacınız ilk iterasyon sonunda şu şekilde tanımlanacaktır:

01-> 1[0]1[0]012

İlk dokuz karakter 0. kutuda bulunan, son iki karakter ise 1. kutuda yer alan yazıya aittir. İkinci iterasyon sonunda ise ağacınızın tanımı aşağıdaki gibi olacaktır:

12[1[0]1[0]0]12[1[0]1[0]0]1[0]1[0]0122

Gördüğünüz gibi sadece iki iterasyonla bile oldukça karmaşık bir ağaç tanımı elde ettik. Genelde yedi iterasyondan aşağı kullanmayacağınız göz önüne alınırsa, gerçekleri kadar karmaşık ağaçlar elde edeceğiniz neredeyse garantilidir.

Şu anda anlattıklarımı kullanarak yaratacağınız ilk ağacın güzel olacağını sanmıyorum. İyi bir şeyler yaratabilmek için, öncelikle programda yer alan örnek ağaçları incelemeli, sonra da kendi ağaçlarınızı yapmaya başlamalısınız.

Ağaç tanımı için kullanılan beş kutucuğun altında yer alan diğer kutucuklar ise şu işlere yararlar:

SIZE: Çizilern ilk dalın uzunluğu (pixel olarak).

RATE: Çizilen dalın, bir öncekine oranla ne uzunlukta olacağını, yüzde olarak belirler. 100 dediğinizde, bütün dallar eşit uzunlukta çizilir. 50 ile her dalın, bir öncekinin yarısında olmasını sağlayabilirsiniz.

ANGLE: Sağa veya sola dönecek olan dalın açısının ne olacağını belirlemek için kullanılır. Dalın açısı, bu iki kutucukta yazılan değerler arasında rastlantısal olarak bulunur.

GENERATIONS: Ağacı tanımlayacak olan kuralın kaç iterasyon sonunda bulunacağını belirler.

START: Ağacı çizmeye başlar.

SAVE: Çizilmiş olan ağacı IFF formatında kaydeder.

NAME: Ağacın tanımını listeye eklemeden önce adını bu kutucuğa girmelisiniz.

SAVE: Ağaç tanımları listesini kaydeder.

ADD: Kulanılmakta olan ağaç tanımını listeye ekler.

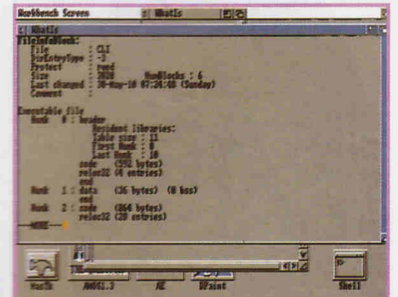
DEL: Seçili ağacı listeden siler.

USE: Seçili ağacın parametrelerini yukarıdaki kutulara yerleştirir.

2. WhatIs V2.0:

J.Tyberghein, Eylül 1990, ShareWare: $10-$15

WhatIs yardımıyla, herhangi bir dosyanın ne olduğunu kolayca öğrenebilirsiniz. Programı CLI veya Workbench'den çalıştırmanız mümkün. Seçilen dosyanın ne olduğu saptandıktan sonra, gerekli gereksiz bir sürü bilgi ekrana yazılmaya başlayacaktır. WhatIs, dosyanızı tanımlayamıyorsa, yüzde kaç ihtimalle ASCII olduğunu hesaplayacaktır.



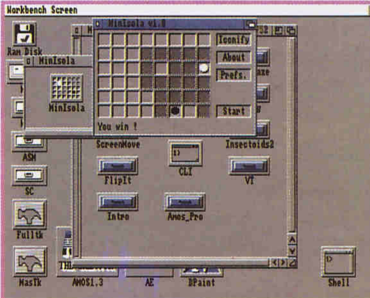
Artık diskinizdeki programların ne olduğunu bilen biri var!!

CLI'dan kullanırken WhatIs Doyalsmi yazmanız yeterli olacaktır. Workbench'den kullanırken, önce WhatIs ikonuna bir kere klikleyin ve tanımlanmasını istediğiniz dosyanın üzerine mouse'u götürün. Şimdi SHIFT tuşuna basın ve dosyanın üzerinde iki kere klikleyin. Bir pencere açılacak ve dosyayla ilgili bilgiler bu pencereye yazılacaktır. Daha detaylı bilgi için WhatIs'i parametresiz olarak çalıştırmanız yeterli olacaktır.

3.MinIsola

Philippe Banwarth, ?, FreeWare

Eskiden yayınladığım programlardan, bilgisayarla beyin tokuşturmaktan hoşlandığımı biliyorsunuz. Bu oynaması basit, ama yenmesi zor oyun da tam benim hoşlandığım türden olduğu için Manyetik Paket'te yer almaya hak kazandı.



İşte yenilginin tadını özleyenler için çok güzel bir zeka oyunu. Bilgisayarınız sizi yenmeye hazır.

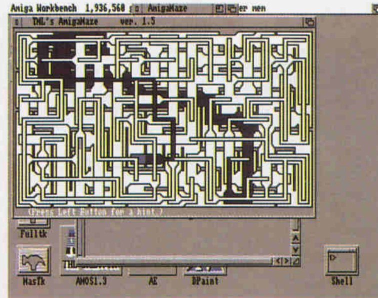
Oyunda tüm yapmanız gereken taşınızı, bulunduğu yerin bir kare yakınında bir yere hareket ettirip, bilgisayarın taşının yakınlarındaki stratejik yerlerden birini kapatmak. Bilgisayar da aynısını size yapacaktır. Taşınızı, kapatılan karelere yerleştiremeyeceğinizden, bir süre sonra oyun alanınız oldukça kısıtlanacaktır. Oyundaki amacınız bilgisayarı taşını oynayamayacak şekilde kısıtlamak. Moralinizi bozmak gibi olmasın, ama ilk birkaçyüz oyununuzda bilgisayarı yenme ihtimaliniz oldukça düşük.

4. Amiga Maze:

Todd M. Lewis, (C) 1988-1991, FreeWare

Amiga'da gördüğüm en etkileyici labirent programını sizlerle paylaşmadan edemedim. Programın tek yaptığı iş labirentler çizmek, sonra da sizin bu labirentleri çözmenizi beklemek. Program, labirenti hazırlarken çözümünü de öğrendiği için, sol tuşa bastığınız zaman gitmeniz gereken yönü söylüyor. Labirent içinde dolaşmak için ise sadece mouse'u dolaştırmanız yeterli.

Programın en sevdiğim tarafı, üç tip labirent hazırlayabilmesi. 1. tipte, bildiğiniz basit labirentlerle karşı karşıyasınız. 2. tipte iki katlı, üçüncü tipte ise üç katlı labirentlerle boğuşuyorsunuz. Özellikle üç katlı labirentlerin içinden çıkabilmek için oldukça yetenekli olmanız gerekiyor.



Niçin kendinize işkence ediyorsunuz? Level 1'den başlayın.

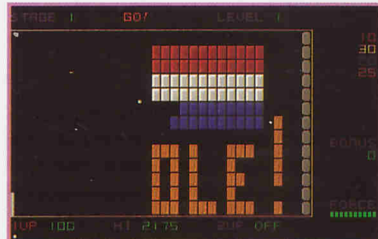
Programı çalıştırdıktan sonra çıkan basit labirenti çözün (söylediğim gibi, mouse'u yolların üzerinde hareket ettirmeniz yeterli), ve menüden istediğiniz seviyedeki labirenti seçin. Benden size tavsiye, basit olanlarda ustalaşmadan zor labirentlere bulaşmayın. İyi eğlenceler.

5. Poing

Paul Van Der Valk, (C) 1992, FreeWare

C64'ü olanlar KrakOut oyununu hatırlayacaktır. Bu oyun, KrakOut'tan sonra gördüğüm en ilginç duvar yıkma oyunu. Bir veya iki kişi ile oynanabilen oyunda, isterseniz bilgisayara karşı da oynayabiliyorsunuz.

Bu duvar yıkma oyununu diğerlerinden ayıran şey, bir sonraki level'a geçmek için tüm tuğlaları yok etmeye gerek olmaması. Arka duvara topu belli bir miktarda çarptırdığınızda duvar yok oluyor ve topu açılan yerden bir sonraki level'a yolluyorsunuz. Burada topu kaçırdığınızda, top son hızla bir önceki level'a dönüyor ve size kurtarabilmeniz için bir şans tanıyor. Topun hızını göz önüne aldığınızda sadece şansınız yaver giderse topu kurtarabileceğinizi de eklemeliyim.



Kırın! Dökün! Taş üstünde taş bırakmayın.

Bunlardan başka, tuğlaların içinden değişik hediyeler veya tuzaklar çıkabiliyor. Bence saatlerce başından kalkamayacağınız bir oyun.

6. Screen Move

Ølli, ?, Public Domain

Screen Move, belki de hiç bir zaman kullanmayacağınız bir program. Ama o kadar kısa ki, Manyetik Paket'te yer almasının kimseye bir zararı dokunmayacaktır. Programın tek yaptığı, açtığı pencerede yer alan kareyi hareket ettirdiğiniz zaman ekranınızı kareye uygun şekilde oynatması. Böylece ekranınızı monitöre göre tam olarak ayarlayıp programı terk edebilirsiniz. Program sadece 1344 byte tuttuğu için, her diskinize bir tane yerleştirmeniz problem olmayacaktır. C programcıları, directory'nin içinde programın source kodunu da bulabilirler.

7. Insectoids 2

Mark Sibly, ?, Public Domain

Bu ayın diğer bir oyunu da space invaders ile Phoenix arası bir şey olan Insectoids. Yaz aylarında, sivrisinekler tarafından sömürülürken zevkle oynayabileceğiniz bir oyun bu.

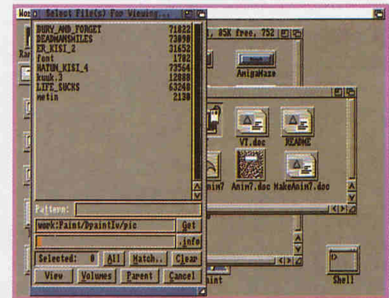
Amacınız, eski shoot'em up'larda olduğu gibi bolca puan almak. Bunun için elinizden geldiğince çok yaratık öldürmelisiniz. Yukarıdan geçen uzay gemisini vurmak ise size daha hızlı ve daha fazla ateş etme gücü verecektir.

Daha ne diyeyim, basit bir shoot'em up olmasına rağmen vakit öldürülesi bir oyun.

8. VT (ViewTek 1.04)

Thomas Krehbiel, Mart 1993, FreeWare

Kickstart 2.04 ve üstü için.



VT, 24 bit grafikten animasyona kadar herşeyi gösterebilir.

ViewTek (kısaca VT), resim ve animasyon göstermek için kullanılan bir program. En büyük özelliği, AGA chipset'ini gördüğü anda tüm AGA özelliklerinden yararlanması. Programı çalıştırdığınız zaman, bir requester açılıyor, ve görmek istediğini dosyayı ya da dosyaları seçmeniz bekleniyor. Birden fazla dosya seçmek için SHIFT tuşuna basılı tutarak görmek istediğiniz dosyaların adları üzerinde kliklemelisiniz.

Program, 24 bit resimleri inanılmaz bir süratte, gösterilebilecek en iyi moda çeviriyor. Resimlerin JPEG formatında olması bi-

le VT için bir problem teşkil etmiyor. Sadece JPEG'li grafiği görene kadar bakkala gidip kola almaya, hatta aldığınız kolayı içmeye yetecek kadar bir süre geçiyor. Bu arada belirtmem gerekiyor sanırım: JPEG, 24 bit resimlerde başarıyla uygulanabilen bir resim sıkıştırma tekniğidir, ve bir miktar kalite kaybıyla resimlerin boyunu onda bire bile indirebilir.

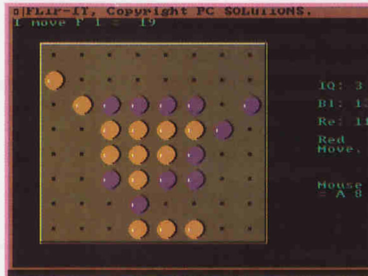
Animasyonlarda, VT ile çoğu animasyon gösterici programdan daha iyi bir sonuç elde ediyorsunuz. Ama program sadece ANIM7 formatını destekliyor. Bu yüzden programla birlikte MakeAnim7 adlı bir program daha veriyorum. MakeAnim7, ANIM5 ve ANIM8 formatındaki animasyonları ANIM7 formatına çeviriyor ve diske kaydediyor. Böylece bu animasyonu istediğiniz zaman VT ile görebiliyorsunuz.

VT'yi Workbench'ten olduğu gibi CLI'dan da kullanabilirsiniz. Eğer VT yazarsanız, aynen Workbench'deki gibi kullanılır. VT ? yazarak programın parametrelerini öğrenebilirsiniz.

9. Flip It

PC Solutions, ?, ShareWare: Dökümanı okuyun

MnIsola'nın açıklamasında bilgisayarla beyin tokuşturmaktan söz ederken, aklıma REVERSI oyunu geldi. AMIGA'da bir kaç değişik programcı tarafından yapılan Reversi oyunlarının belki de en iyisi Flip It.



Şimdilik taş sayıları eşit. Ama birazdan oyuncu ezilecek.

Reversi oyunu, çok basit kuralları olan bir çeşit dama. Oyun, tahtadaki taşları oynayarak rakip taşlarını almak yerine, her hamlede sahada uygun noktaya bir taş yerleştirerek rakip oyuncunun taşlarını kendi rengnize çevirerek oynanıyor. Taşlarınızı koyacak uygun noktaları belirlemek için kullanılan kural oldukça basit: Sizin taşınızla, boş kare arasında karşı oyuncunun bir ya da daha fazla taşı varsa, o kareye kendi taşınızı yerleştirebilirsiniz. Bu hamle sonunda aradaki rakip taşlar sizin renginize döner. Taşı yerleştirdiğiniz kareye birden fazla taşınızdan gelebiliyorsanız, aradaki tüm rakip taşlar sizin olacaktır. Örneğin A1 ve A3'de sizin taşlarınız olsun. B2 ve B3'de rakip oyuncunun taşları olsun. C3 karesi boşsa, oraya kendi taşınızı koyabilirsiniz ve A1'deki taş sayesinde B2'yi A3'deki sayesinde de B3'ü kendi renginize çevirirsiniz.

Oyun sahasındaki tüm kareler dolduğunda oyun biter. Şimdiden uyarayım öne geçer geçmez, zafer sarhoşluğu içinde stratejik noktaları kaybederseniz, bütün taşlarınızı bilgisayara kaptırablirsiniz.

10. Insane

Umut Çelenli, 1993, Public Domain

Geçen sayıda yayınladığımız uyumlu program yaratma yazısı havada kalmasın diye, Umut yazmış olduğu şirin bir introyu ve source'unu Manyetik Paket'e bağışladı. Seka 1.75'le yazılmış olan program, A1200'de bile problem çıkartmadan çalışıyor. Eğer Assembler öğreniyorsanız, intro'nun source kodunu incelemenizde yarar var.

Takıldığınızya da anlayamadığınız noktalar olursa, hiç çekinmeden Umut'la temasa geçebilirsiniz.

Bu ayki manyetik paket de bu kadar. Yeni bir manyetik pakete kadar hoşçakalın.

Önemli Not: Tree Grow, 1.3 sistemlerde çalışmak için **mathieeesingbas.library** adlı library'ye ihtiyaç duyuyor. 2.0 ve üstü sistemlerde ise problemsiz olarak çalışabiliyor. Şu ana kadar yaptığım tüm aramalara rağmen bu library'yi bulamadığım için, bunu sizin bulmanız gerekiyor. Eğer library sizin disketlerinizden birinde varsa, bana gönderin ki geecek Manyetik Paket'in libs: directory'sine çekebileyim.

VEDAT HALLAÇ



Pony "bazen" macera için giyilir...

Dağ yolunda pedal çevirmenin keyfi,
soğuğa, yağmura ve çamura rağmen sürdürülen yürüyüş,
ya da nehirde botla keşif gezisi...Macera duygusu!
Pony'nin en sevdiği tarz...

İşte iki maceracı: **Pony Break-Up**
(Crazy Horse Nubuck deri,
otomobil lastiği dizaynlı kauçuk taban,
hafif Eva ara taban,
çamurdan koruyucu kauçuk bant)
Pony Chicago
(Su itici polyamide dış yüzey,
ter emici pamuklu penye astar.)



Pony "bazen" macera için,
ama, her zaman kazanmak için giyilir.

ONLY WEAR




Break up


Amazone


Hunter


Outback


Nile


Samba

d.e.m.o.

Yaşasın... Sonbahar geldi... Kahverengi yapraklar da düşer artık dallardan. Hatta ve hatta, okullar bile açılır. Ben yine vapur muhabbetine başlarım (unutmadan vapur kartımı çıkartıyım bari) , sabahın körlerinde Beşiktaş'lara yolculuk vaktidir gayrı.

Bu ay 3 güzel demomuz var.

Onları artık tanıyorsunuz.. Nuri ile Sündüz.. Pardon, LEMON. Yeni (ama eski) grubumuzun son ürünü işte burada..

İkinci olarak yeni yeni duyulmaya başlayan bir Alman grup.. ESSENCE. Şuh bir demoyla merhaba diyorlar.. A.S.S... (??!?)

Son olarak Virtual Dreams/Fairlight.. Artık onlar da demo yapmaya başladı..



Rink A Dink / LEMON.

Ne güzel, hemen hemen her ay bu grubun bir demosu elime geçiyor. Bu demoda grafikler yine Danny + Facet'e ait, müzik ise yine Nuke tarafından ama programlama Paradroid adında yeni bir LEMON. elemanına ait. Doğrusunu söylemek gerekirse programcı oldukça iyi.



Ortada hoş bir durum var, o da demonun AGA makinalarda çalışmayı reddetmesi. Herkesin AGA isteyen demolar yazdığı bu günlerde cefakar Amiga 500'lerimiz için çalışan birilerinin olması güzel birşey.

Demodaki efektlere gelelim. Önce büyük bir RGB plasma var, biraz klasik kaçıyor fakat bu plasma, BUGÜNE - KADAR - GÖRDÜĞÜM - EN - GÜZEL - 5 - RGB - PLASMA içinde 2. sırada olduğu için o kadar da sorun değil. Sonra 192x192 bir alanda 4096 renklik bir resmi Z ekseninde saniyede 25 kare göstermek üzere döndüren bir rutin var. Herhangi bir ön hesaplatma veya animasyon içermediği iddia ediliyor. Sonuç olarak -her ne olursa olsun- sadece 68000'li herhangi bir Amiga 500'de bile bu kalite elde edilebiliyor. Önemli olan da bu..

Sonra iç içe dönen hoş çizgili derin bir efekt var. Bu günlerde tünel benzeri efektler revaçta. Herhalde programcı biraz da bundan etkilenmiş.

Sonra kredilerin verildiği bölümde çok başarılı bir zoomer var. Takriben 16 renklik isimleri çok güzel zoom ediyor.

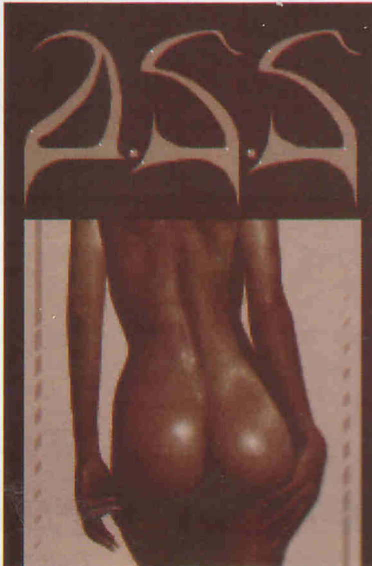
Grafiklerin kalitesine gelince, artık alışmaya başladığımız LEMON. tarzı egemen. Oldukça şirin.

Geçişler konusunda oldukça hoş şeyler yapılmış. Logolar, ekranlar, yazılar, herşey gidip gelirken bir düzen içerisinde.

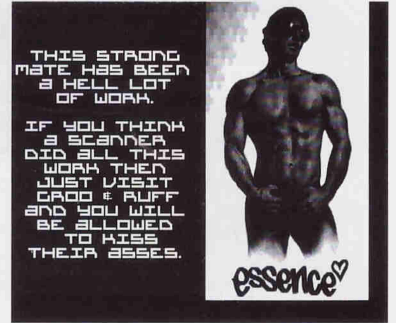
Müzik ise nedense hep arkada kalıyor. Adeta bir fon müziği gibi.. Biraz tekkno cızırtısı da var müzikte hani. Yok desem yalan demiş olurum.

Programlama.... %95
Grafik......... %90
Müzik.......... %85
Dizayn......... %98
Genel.......... %96
Bence.......... Gereksiz hiçbirşey yok. Kusursuz.. (Hemen hemen)
Sistem Raporu.. Tüm versiyon Amigalarda çalışıyor. Sadece son ekran 2.0 ve üzerinde çakılıyor. En az 1 MB gerektiriyor.

A.S.S. / ESSENCE



Essence, adını yeni duymaya başladığım Alman bir grup. Bu demo ise eski Anarchy demoları kalitesinde. Özellikle müzik, bir-iki yıl önce 4-Mat'ın yaptığı müziklere benziyor. Grafikerler ise oldukça başarılı. Hatta ve hatta bu sayfada görülen cıbıl adam resmi scan edilmiş olmayıp, %100 mouse ile çizilmiş (Groo+Rufferto). Sanırım bu ikisi beraber çalışıyorlar, çünkü genellikle grafiklerin altında ikisinin birden imzası oluyor.



Efektlere gelelim. Önce nokta yüzeylerden oluşmuş bir RGB-light-sourced küp çıkıyor (RGB-Lightsource: üç ayrı ışık kaynağı var, bunlar RED, GREEN, ve BLUE ışık yayıyorlar). O kadar etkileyici değil. Ama sonraki iki efekt bayağı iyi. Küp-üstünde-küp efektini bilenleriniz vardır. (Nam-ı diğer TV-BOX) Hani kübün her yüzeyinde, dönen başka bir kübün resmi vardır. İşte bu da küp-üstünde-küp-üstünde-küp (whoaa!). Abartı bir efekt.. Sonra da 180 polygondan oluşan lightsourced ve esneyen bir top var. Bariz sıkı efekt. (Realtime raytracing'e yaklaşıyoruz..) Ardından sıkıcı pixel tünel efekti var. Tamam, hakkını yemeyelim, efekt güzel ama bıktık artık hep aynı şeyleri görmekten be. Allah sizi inandırsın, geçenlerde ASSEMBLY'93 ün 40K lık intro yarışması vardı. Yarışmaya katılan on küsur intronun hepsinde de şu lanet olası efekt vardı. Ne bu abi ya? Demo piyasası içgüdüsel olarak aynı şeyleri mi yapıyo?? Davar mısınız lan siz?? Uff. Yine saptık. Demo anlatıyodum ben di mi. Ehiehi. Kusura bakmayın tepem attı.. Neyse efendim, bu tünel işinden sonra bir starwars scroller görüyosunuz. Bunu kodlayan herkes de kendini Tanrı sanıyo.. Pff. (Hannibal'ın yazdığı starwars scroller'ın eline su bile dökemez.) Ve yine ekran boyunda 6 adet topumuz var. Bu seferki titreme yapmıyo. Ama yine 6 tane. Niye? Çünkü 6 adet bitplane'imiz var. (Nihoha!!) Neyse.. Efektler hala bitmedi.. Vedat'ın fırıldak dediği hoş bir küp var. Çok hızlı dönen ve

her yüzeyinde dönen bir yıldız olan şeffaf bir küp. (Nasıl? Hayal gücünüzü çok mu zorluyorum?) Şirin.. Sonra baloncuklardan oluşmuş bir kübün bükülmesini izliyoruz. Burası biraz uzun tutulmuş.. Son olarak da tatlı bir greetings efekti var. Adamlar hiç üşenmeyip tüm grupların birer logosunu çizmişler (yada ripp etmişler). Sonra bir greetings yazısını bu logoların üstüne bıraktıkça, logolar bükülüp esniyolar. Çok hoş olmuş. Aferin..

Programlama.... %70
Grafik......... %90
Müzik.......... %85
Dizayn......... %80
Genel.......... %83
Bence.......... Bazı efektler eski, ve süreleri uzun tutulmuş.. Onun dışında görülesi hoş bir demo.
Sistem Raporu.. Sadece 1.3 makinalarda çalışıyor. En az 1 MB gerektiriyor.





Bu demoda aslında pek önemli bir efekt yok, sadece 29 megabayt'lık bir animasyonun nasıl 1 diske sığmış olduğunu görüyorsunuz(!). Demonun tamamı özel bir animasyon player rutinine dayalı. Aferin çocuklara. Yani iyi, hoş teknikler buluyorlar grafik gösterme üzerine. Bi sürü kutucuklar falan kullanıyolar, bi nevi yıldızlama falan gibi duyduğum kadarıyla. Tabii belirsizlikler var, ve animasyon kareleri genelde aynı renk tonlarıyla gösteriliyor. Ama yine de hoş bişey tabi. Garip bir bileşim. Hoş bir duygu.

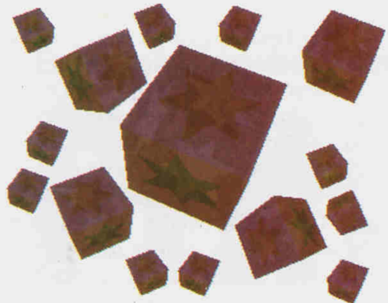
Animasyon boyunca adamın biri geziniyo falan. Zaten adamlar ellerine bir kamera alıp önlerine geleni çekmişler. Ön planda da hızlı hızlı mesajlar yer alıyor. (FAIRLIGHT - 242 - FUNK falan filan..) Arka plana ise chip sample'lar ile yapılmış bir tekkno koymuşlar. Monoton denilebilir, ama bu demoya başkası gitmezdi zaten.

Bu ilginç display tekniğinin taklitleri ileride çıkabilir, çünkü oldukça etkin bir yöntem. Oldukça başarılı.

Programlama.... %80
Grafik......... %80
Müzik.......... %65
Dizayn......... %60
Genel.......... %70
Bence.......... 2 dakikalık klip kibin.
Sistem Raporu.. Tüm makinalarda çalışıyor. 512K Fast Mem gerektiriyor.

Bir D.E.M.O. daha burada sona eriyor. Kendinize iyi bakın, sonra bi daha bakın. Hatta kendinize sık sık bakın. Canınız sıkılırsa dışarı çıkın, gezin falan.. Arada bi de iyi demolara takılın.

UMUT OĞUZ ÇELENLİ





AMIGA VE MÜZİK

Midi (Musical İnstruments Digital İnterface) sequencerler bu gün artık çeşitli tarzlardaki müzik türlerinin yaratımı için kullanılmaktadır. Klavyenizde melodi çaldığınızda bilgisayarınız bunu hatırlayabilmekte, tekrar çalabilmektedir. Çalınan melodi ise daha önce gördüğümüz "Track" olarak hafızasına alınır. Siz bir çok track yaratabilir ve hepsini bir arada ya da ayrı ayrı kanallardan profesyonel kayıt cihazlarına gönderebilirsiniz.

Şimdi midi ile çalışmanın avantajlarına göz atalım.

1. Hiç bir jenerasyon kaybınız olmaz. Nedir jenerasyon kaybı? Analog cihazlardan yapılan her aktarım kayıt kalitesini düşürür. Aktarım bir yana, aynı bant çalındıkça bile her seferinde ses kalitesinden kaybeder. Dijitalde ise gerek çalınan, gerek aktarılan sayılar olduğundan jenerasyon kaybı olmaz.

2. Midi ile yapılacak kayıtlarda çok kanallı (ve çok pahalı) kayıt cihazları bir tercihtir. Kesinlikle şart değildir.

3. Bestenizin kompozisyonunu yaparken tekrar tekrar başa almaktan doğacak zaman kaybı ortadan kalkar. Parça içinde belirlediğiniz noktaya bilgisayarınızın ulaşması, gerekli düğmeye bastığınız an ile aynıdır. Bu özellik çok önemli gibi gözükmese de işin içine girdiğinizde ne kadar büyük bir avantaj olduğunu anlayacaksınız. Tabii siz işin için de iseniz diyebileceğim bir şey yok. Sanırım aynı fikirdeyizdir.

Bir bestenin yaratımı sırasında ya yanlışları düzeltmek ya da yaratıma eklemeler yapmak için söz konusu mezur ya da mezurlara tekrar tekrar dönmek gerekir. Örnek olarak onuncu mezurdan, ondördüncü mezura kadar olan yere bir melodi yazacaksınız, alt yapıyı ise duymanız gerekiyor. Öyle ise on ile ondördüncü mezurlara "que" verirsiniz ve her belirttiğinizde şarkının yalnız belirlenmiş dört mezuru çalar ve dilediğiniz denemeyi yapabilirisiniz.

Örneğin Joe Satriani, Gitar Player dergisindeki bir röportajda, midi kullanmasına gerekçe olarak hiç bir gruptan şarkının bir bölümünü yüz kere tekrarlamalarını isteyemeyeceğini söylemişti. Oysa bilgisayarınız, siz çatlayana kadar yapabilir. (Ekmek ve su da istemiyor!.)

4. Çok pahalı analog kayıt cihazları bile, on-yirmi kere daha önce belirlediğiniz "0" noktasına döndüğünde hata yapar. Bir bakarsınız ki sayaçta "0000" yazıyor ama belirtilen yere tam karşılık gelmiyor. Midi'de ise hiç bir kayma söz konusu olmaz.

5. Yazdığınız Track'ı edit etme imkanınız dijital müzikte en küçük birime kadar iner. Yani tek bir 64'lük notayı bile kolayca değiştirebilirsiniz. Analog sistemler ise........Unutun!

6. Analog bir stüdyoya göre midi kayıt stüdyoları çok daha ucuzdur. Bant masrafları, ısıdan doğan bozukluklar, kafa problemleri, hatta cihaz mekaniği yağı masrafı bile ortadan kalkar.

7. Bestenizin melodisini piyano ile çaldınız. Peki ya keman ile aynı melodi çalınsa daha güzel olur muydu? Bu deneme tek düğme ile gerçekleşir ve tekrar çalmaya, kaydetmeye gerek olmaz.

Bu özelliklere daha pek çok maddeler eklenebilir. Ama belki de en önemli nokta şu ki: 70'lerden sonra kullanılan müzik teknolojisi Midi'dir. Çok daha ucuza gerçekleştirilebilir, geliştirilebilir. Zaten yakın bir tarihte analog kayıt stüdyoları (Buna home-Studio denen ev stüdyoları dahil) tarih olacaktır.

MIDI'NİN TEMELLERİ

Bir çok müzisyen midinin yalnız klavyeler arasında bir bağdan öte bir şey olmadığını zanneder. Oysa midi klavyeleri biribirilerine bağlayan bir uzatma kablosundan öte müziğin tüm yapı taşlarını iletebilen bir dildir. Bu dil herhangi bir notanın "Pitch"'ini, "Duration"unu, hangi şarkının çalındığını, şarkının hangi mezurunun o an çalındığını ve benzeri tüm bilgileri kapsayan bir dildir. (Yukarıdaki terimlere yabancı olanlar Amiga Dergisi'nin geçmiş sayılarına bir göz atmalı, eski sayılarını sahip olmayanlar ise kafalarını taşa vurmalıdır...)

Midiyi anlamak için en basit yöntem, kovboy filmlerinden tanıdığımız kendi kendine çalan piyanoyu incelemek olabilir. Bu piyano tek tracklık (devamlı track diyorum, ne olduğunu bilmiyorsanız bir önceki parantezi tekrar okuyun.) Bir midi kayıt stüdyosuna karşılık gelir.

Söz konusu antika piyano içinde bilgilerin bulunduğu rulo kağıdın okunması esasına dayanır. Bestenin dataları rulo kağıda delinerek işlenmiştir ve mekanizma delikleri algılayarak tuşları harekete geçirir. Bu kağıdın belli bir koordinatına rastlayan delik, La tuşunu harekete geçirir. Diğer koordinatlar ise diğer tuşları çalıştırabildiğinden piyano kendi kendine çalar. Parça ise rulo kağıda işlenmiş yani "save" edilmiştir.

Bu piyanodan Türkiye'de Bursa Uludağ'da Hotel Datça'da vardır. Siz başka bir tane daha biliyorsanız daha önce de bana yazmadığınız gibi bana yazmayın (!).

Bu piyano ile bilgisayar temelde aynıdır. Birinde bilgi kağıda, diğerinde makinanın hafızasına yazılır. Bilgisayarın hafızasındaki bilgiyi edit etmek, silmek son derece kolaydır. Bu eylem kağıtta ise biraz zordur (İsterseniz deneyin). Midi ise çok daha fazla datayı, notaların dinamiklerini ve diğer elemanları yazmayı, kullanmayı ve saklamayı yapabilir.

Son olarak midi değişik dataları 16 midi kanalından çeşitli enstrumanlara yollayabilir. Yani 16 antika piyanonun yapabileceği işi tek başına yerine getirir.

Standart midi kullanımında bir enstruman diğerine bağlanır. Biri efendi, diğeri köle pozisyonunda olur. Efendi; yani master konumundaki enstrumanı, köle konumundaki enstrumana ne çalacağını söyler. Bu konu daha önceki midi yazılarında da grafiklerle detaylı olarak incelenmişti. Bilgisayarın master görevini üstlendiği bu standart konfigürasyon için bir Commodore C64 bile yeterli olabilir. Oysa çoğumuzun Amiga'sı var. Henüz digital müziğe başlamadıysanız durduğunuz kabahat.

BELEN ÜNAL



Süper Japon yapıştırıcı Pattex, şimşek gibi hızlı ve güçlüdür. Porselen, seramik, ağaç, deri, lastik, kauçuk, metal, mantar, karton vb. birçok malzemeyi anında yapıştırır. Ekonomiktir, bir damlası yeter... Süper Japon Pattex, tüm Japonların süperi; tüm yapıştırıcıların en kuvvetlisidir.

Süper Japon

Pattex

En kuvvetli yapıştırıcı



Çağdaş, pratik yapıştırıcınız Pritt, çevre dostudur. Solvent içermez, çevreye ve sağlığa zarar vermez. Renksizdir, kağıdı kirletmez. Temizdir, akmaz, bulaşmaz; Güvenlidir, kâğıdı buruşturmaz, yapıştırdıklarınızı düzeltme imkânı verir. Şık ambalajıyla kolay kullanımlıdır. Ekonomiktir, gerektiği kadar kullanılır.



Evde, okulda, büroda

Pritt

"Çağdaş, pratik yapıştırıcınız"

Henkel

AYIN KILLARI PART ONE (1)

Selam!... Bir aylık ufak bir aradan sonra işte tekrar beraberiz! Maşşallah hepiniz tosun gibisiniz. Aranızdan bazıları geçen sayıda niye yazmadığımı haklı olarak merak edebilirler, edin tabii, bu sizin en doğal hakkınız. Hatta bana niye yazmadığımı bile sorabilirsiniz. Elektrikler kesildi yazamadım gibilerinden ucuz nedenlere sığınacak değilim. Herşey gayet normaldi geçen ay. Ya yazmadım yaa, tööbe tööbee, zorla mı? Belki de hiç yazmam bi daha. Kime ne yaa, hür iradeye sahip bir insanım ben, canım istemiyodu belki. Belki de editöre kıllık olsun diye yazmadım. İnadına yazmadım belki. Kimi ilgilendirir ya? Kıl oldum yaa. Yazarım yazmam kardeşim. Keyfim bilir. Ben kimseye karışıyo muyum? Allaallaah......

Siz de kıl oldunuz dii mi şimdi?... Biraz sonra daha çok olucaksınız. Geçen ay etrafta olan bitenlere biraz dikkat ettim, ya ne kadar çok sinir bozucu şey varmış ortalıkta. Bunların ufak bir listesini yaptım, bir dahaki sayıdaki 'Ayın Kılı' listesini de siz yapıcaksınız. Neyse, listemize şööle bi göz atalım:

AYIN KILLARI:

1. Bi kere, benim daimi kılım Tarkan, tamam mı. Abi o herif ne öyle ya, ne sinir bozucu bişey o. Yok kıllı halimi mi beyenirsiniz, tüylü halimi mi? Bak olm Tarkan altın semer de taksan yine de eşşeksin tamam mı? Kıl oldun, cin oldun, her bişi oldun, ama bi türlü adam olamadın. Niyçün kimse Dustin Hoffman'la uğraşmıyo da herkes sana kıl? Demek ki bi bok var sende. Ayrıca niye her gün başka bi gastede 'Ben nonoş diilim' diye bir beyanatın çıkıyo. Ateşi var ki, dumanı da var.

2. Yıldo denen cins var ya hani, ona da taktım ben. Bikere niye o ağzı devamlı açık? Sonra herif aklını 'kaldırıp indirmekle' yemiş. Herifin on lafından dokuzu koparmak, yarmak, sokmak, çıkarmak. Ya biri iyi bi katil tutup bu herifi vurdurur ya da ben katil olcam.

3. Aymar reklamındaki çocuklar niye evlerinde yemek yemiyo da Aysel teyzeye gidiyolar? Aysel teyzenin yemeklerinde bok mu var? Annelerine yazık diil mi, oturup o kadar yemek yapıyo kadıncaaz? Ayrıca anneleri de salak mı, çocuklara iki tane çakıp, oturun evde zıkkımlanın, başlarım Aysel teyzenize diyemiyo mu? Üç tane çocuğa sahip olmaktan aciz mi bu kadın?

4. Sırf 'dünyanın ilk bilmemne'si olsun diye acaip şeyler üretmek moda oldu. Yok ocaklı bulaşık makinesi, yok oyunlu televizyon, yok bilmemne... Millet de gidip bunlara bisürü para veriyo. Gastelerde, televizyonda falan da hergün başka bi dünyanın ilk şuyu, ilk buyu reklamı çıkıyo. Yakında yapıcak şey bulamıycaklar, dünyanın ilk tost makineli bilgisayarı falan gibi bişiyler icat edicekler, ben iyice kıl oliim diye...

Bu sayıya bu kadar kıl yeter. Zaten okur mektuplarına cevap verirken bi tanesiyle yeterince tanışıcaksınız. Kıl olduğunuz herşeyi, nedenleriyle birlikte bana yazın, mektuplarınız arasından on tanesini seçicem ve gelecek sayıdaki 'Ayın Kılları' listesini siz yaratıcaksınız. Adresi hepiniz zaten biliyosunuz... Şimdi de biraz sizden gelen mektuplara bakalım...

OKUYUCU MEKTUPLARI:

Bu sayıda (mektup yazan diğer okurlardan özür diliyorum, fakat çok eğleneceğinizden eminim) çok ilgimi çeken bir iki mektup üzerinde durmak istiyorum. Bu mektupları, adını burada açıklamak istemediğim bir arkadaş yazmış (çünkü arkadaş adı yayınlanınca anlamsızca delirip, sinirleniyo). Şimdi bu sinirli arkadaşın eleştirilerine birer birer cevap verelim.

1. Bi kere bu arkadaş takıntı halinde dergideki reklamlarla bozmuş. Yok efendim niye Aygaz reklamı basıyonuz, hani siz amatör ruhluydunuz, dergiyi bedava mı çıkartmaya çalışıyonuz gibisinden beyin özürlü laflar atmış. Bu eleştirilerini dergi yönetimindeki arkadaşlara ilettim, hatta bir de çözüm buldum. Bundan böyle dergiye hiç reklam alınmayacak. Dergide çalışanlar kendilerine ek işler bulmaya başladı. Editörümüz gece bekçiliği yapıyo, sabahları dergiye geliyo. Yazarlardan bazıları taksi şöförlüğü, çocuk bakıcılığı yapmaya başladı. Ben de dersim olmadığı zamanlarda simit satıyorum, böylece reklam gelirlerindeki açığı kapatmaya çalışıyoruz. Nasıl canım, beğendin mi? Umarız seni mutlu edebilmişizdir.

2. Cin arkadaşımız ayrıca derginin içeriğinden şikayetçi. Derginin sayfaları boşa harcanıyomuş, onun fikrine göre Billboard hiçbir işe yaramıyomuş. Hatta Directory sayfasının düzenini beğenmemiş, değiştirilmeliymiş. Bu konuya da hemen bi çözüm getirdim. Gelecek sayıdan itibaren her ay seninle bağlantı kurup, derginin sayfa düzeni hakkında yüksek görüşlerini alıcaz. İstersen her ay derginin kapağına teyzenin, amcanın, yeğenlerinin falan resimlerini de koyalım. Dergide sana beş sayfalık bir "Ayın Yorumu" adlı bir köşe açmayı bile düşünüyoruz. Hiçbir işe yaramayan Billboard sayfasını da kaldırıp, yerine "Cin Okurun Oynamanızı İstediği Oyunlar" başlıklı bir sayfa hazırlamaya başladık. Eh, bu konuda da rahatlamışsındır artık...

3. Uyanık okur, derginin bir başka yamuğunu da anında yakalamış. Arkadaşın eleştirisi aynen şöyle "Derginin hem kalitesiyle övünüyor, hem de iki tel zımba yerine bir tane kullanıyorsunuz. Bu bir zımbayla ne kadar tasarrufta bulunuyosunuz? Hesap verin!". Hesap veriyorum: Tel zımbaların bir adedini 15 liraya alıyoruz. Ayda yaklaşık 10.000 (Yazıyla: On Bin) dergi basıldığını düşünürsek, bu ayda 150.000, yılda 1.800.000, on yılda ise 18.000.000 TL. civarında bir meblağ etmekte. Enflasyonun 10 yıl içerisinde %60 dolaylarında oynayacağı tahmin edilirse, 10 yıl kadar sonra tel zımbalardan edindiğimiz cukkayla 1 ya da 2 adet dergiyi beleşe çıkarabiliriz. Nasıl ?

4. Arkadaşımızın ulu fikirlerine göre oyunların tam çözümlerini bir kaç sayıda olsa bile yayınlamalıymışız. Bu fikri accaip tuttum beaa!... Bundan sonra tam çözümlerin en heyecanlı yerlerinde zıbank diye yarıda kesip altına da "Devamı bi dahaki sayıda, yihohhohaa!" yazıcaz. Ne kadar güsel, Brezilya dizileri gibin!!....

5. Cin okuyucumuzun en büyük karın ağrısı ise, dergide okumadığı sayfalara boşu boşuna para vermesiymiş. "Mesela ben manyetik paketi okumuyom, okumadığım sayfaya neden para veriyom, zaten dergi çok pahalı, otuzbin lira" diyo. Bu konuda da hemen bir anlaşma ortamı sağlayabilirim!... Dergiyi her ay sana sayfalar halinde gönderelim. Sen şööle bi bak, hangi sayfaları beğendin, hangilerini beğenmedin. Hatta sen beğendiğin sayfaları seçerken ben de gelip sana çay, kahve servisi yapiim. Sonra şööle bi hesap yapalım; dergi 80 sayfa, böl otuzbini seksene, eder 375 lira. Hatta sana bi kıyak yapıp sayfa başı 350 lira alalım. İstemediğin sayfaları da geri ver. Böylece okumadığın sayfalar için para ödememiş olursun, anlaşırız.

6. Başka bir konu ise, dergide çıkan konser yazılarıymış. Neden hep rock sanatçılarının konserlerine yer veriliyomuş da, Türk sanatçıların konserleri yazılmıyomuş. Ya, bu satırları okudum, içim titredi, bir Türk vatandaşı olarak gözlerimden iki damla yaş süzüldü, 'şıpır' diye Metallica tişörtümün üstüne damladı. Hemen olaya el koydum. Söz, bi dahaki sayıya bissürü sayfa ayırdım bu konuda. Müslüm Gürses, Orhan Gencebay, Ferdi Tayfur, harrbi sanatçıların hepsini okuycaksınız gelecek sayıda.

7. Cin okurumuz son metktubunda bize bir gaste ilanı kesip göndermiş. Abonelerine kurayla araba veren bir PC dergisinin bu reklamı cin okurumuzu derinden etkilemiş. Bakın elalem araba veriyo, siz A500 PLUS veriyonuz diye bize sitem etmiş. İlerki sayılarda biz de o PC dergisine inat, yat, kat falan vermeye başlıycaz.

...Mektupların içeriği bööle devam ediyo ve şu sözlerle noktalanıyo:

"...Bence bir an önce önerilerime kulak vermeniz gerekir. Unutmayın ki gerçekler her zaman gerçektir"...

Valla ne yalan söyliyim, titredim yani. Lider ruhlu bir kişilik bu yaa...

Gelecek sayıda görüşmek üzere, kendinize iyi bakın!...

MERT TÜNAY

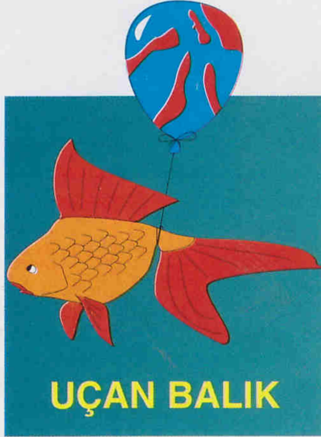
ÖNEMLİ NOT: Bu notu, yukarıda sözü geçen arkadaşın zihniyetinde başka okurlar da olabilir (biraz zor ama...) düşüncesiyle yazma gereği duydum. Lütfen bu köşedeki konuların, resimlerin, yazıların hiçbirini üzerinize alınmayın. Ben burada sadece sizi bir parça da olsa gülümsetebilmek amacıyla varım, bunu başardığımı belirten birçok mektup da beni gerçekten sevindiriyor. Eğer yukarıdaki eleştirileri yapan arkadaş gibi düşünceleri olanlar varsa (ki, alınan reklamlara rağmen elinizde tuttuğunuz dergi, her ay çalışanların büyük özverileriyle yayınlanıyor) sanki dergiyi tek başıma ben hazırlayıp çıkarıyormuşum gibi sadece benim adıma gönderilmiş sinir bozucu eleştiri mektupları yazmak yerine, dergiyi hiç satın almamak çok daha basit bir çözüm olacaktır. Her zaman yanımızda olduğunu bildiğimiz gerçek AMIGA'cı dostlarımız bize yeter!...

İNEXESİ

Merhaba,

Bu ay da sadece Uçan balık köşemiz ile sizlerle birlikte olacağız. Nilgün bu ay bayağı güzel filmlerle ilgili yazılar yazmış bir solukta okuyacağınıza eminiz. İyi eğlenceler.

İşte Uçan Balık....



Londra'dan herkese merhabalar.

"Nedir bu daldaki durum" diyeceksiniz. Efendim, en iyi sinema yazılarını yazmak için Avrupa'daki sinemanın merkezine gidip, bizzat izleyerek eleştiri yapmaya karar verdim. Netekim öyle oldu da şimdi Londra'dayım.

Bu yazıyı soğuktan büzülmüş bir şekilde, sık sık kalemi bırakıp ellerimi açmak için biribirine sürterek yazıyorum. Diyeceğim o ki, yönetici uyuyor mu? Bu ne soğuk, bu ne lahana turşusu. Sizi kısa kollu tişörtlerinizle belki de şortlarınızla yazıyı okurken düşünüyorum da....

Ne diyordum bu ay Uçan Balık'ta vizyona yeni giren filmler var. Bu filmlerin ikisi biyografik filmler; ve tabii herzamanki gibi sinema dünyasından haberler... Önce filmerle bu ayki yazıma başlıyorum.

TINA: What's Love Got To Do With It

Yönetmen: Brian Gibson

Oyuncular: Angela Basset, Laurance Fishburne, Jenifer Lewis, Vanessa Bell Calloway

Süre: 110 dakika

Not: 18 yaşından küçüklerin izlemesi sakıncalı.

Asıl adı Anna Mae Bulock olan Tina Turner, 26 Kasım 1939'da Nutbush Tenessee'de dünyaya geldi. İnatçı bir çocuk olan Tina büyükannesinin yanında büyüdü. O dönemlerde kilise korosunda müzikle tanıştı. 16 yaşında annesinin yanına St. Louis'e gitti. Üç yıl sonra Ike ile tanışması ile Mae'nin Tina Turner olarak hayatı başladı. Bu film ağırlıklı olarak Tina-Ike beraberliğini konu alıyor.

Tina ve Ike evlenirler ve beraber müzik yapmaya başlarlar. Çok güzel geçen ilk beraberlik yıllarının ardından Tina'nın hızlı yükselişi ve Ike'dan hep bir adım önde olması sonucu problemler başlar. Ike Tina'ya karşı duygularını en kolay şekilde ve gayet gaddarca ifade eder: kaba kuvvet kullanarak, Tina'nın canını acıtarak, hatta ona tecavüz ederek.

Tina bu bunalımlı yılları yeni keşfettiği Budizm sayesinde atlatır. Ayrıca Budizm sayesinde mutsuzluklara karşı dayanma gücü bulur ve küçüklüğünde sahip olduğu kendine güveni tekrar kazanır. Hemen ardından Ike'dan ayrılıp ilk solo albümünü oluşturur: Private Dancer. Bu albümden en büyük hitini çıkarır: What's love got to do with it.

Bu parça tüm dünyada 12 milyon sattı. 80'li yıllarda medyanın da etkisi ile Tina en büyük starlardan biri oldu. Bu film ise Tina Turner'ın geçmişi ile ilgili sorulara cevap vermek için Kurt Loder ile yazdığı "J.Tina" adlı kitaptan uyarlanmış.

Yönetmen Brian Gibson mesleki kariyerine 1979'da "Broken Glass" adlı müzikalle başladı. Daha sonra Hollywood'da bir çok filme imzasını attı.

Ike rolünde izlediğimiz Laurence Fishburne 31 yaşında. İlk çalışmalarına 9 yaşında T.V. programlarıyla başladı. En önemli filmleri "The King Of Newyork", "Deep Cover" ve Tina'yı canlandıran Angela Basset ile oynadığı "Boyz N The Hood"

Angela Basset ise 34 yaşında ve The Yale School Of Drama'dan mezun. Sanatçı en önemli çıkışını "Malcolm X" filmiyle gerçekleştirdi. "What's Love Got To Do With It" için 6 aylık bir çalışma yaptı. Bu süre içinde ise besinlerine dikkat edip, vücudunu geliştirdi (laf aramızda biraz fazla geliştirmiş, Rocky'yi andıran pazuları var).

Eğer bir Tina hayranıysanız, sanatçının hayatını anlatan bu filmi izlerken büyük keyif alacaksınız, kronolojik sırayla dünden bugüne hit parçalarını izleme imkanı buluyorsunuz. Bir çok sahne müzik ve dans ağırlıklı. Herhalde bu yüzden olsa gerek film boyunca tempo hiç düşmüyor. Bu film müziğin babaannesini tanımak için iyi bir fırsat kaçırmayın.

DRAGON THE BRUCE LEE STORY

Yönetmen: Rob Cohen

Oyuncular: Jason Scott Lee, Lauren Holly, Robert Wagner, Michael Learned, Nancy Kwan

Süre: 119 dakika

Not: 15 yaşından küçüklerin izlemesi sakıncalı

1940'dan 1973'e, 33 yıla sığdırılan kısa ve hareketli bir hayat. Bu yaşam öyküsü de Tinar'nınki gibi dramatik ögeler üzerine kurulu.



Bruce Lee San Francisco'da doğdu. Hong Kong'da ünlenmeye başladı. 60'lı yıllarda tekrar Amerika'ya döndü ve ilk başarılı savaşçı filmini yaptı. Film hem çok güzel bir aşk hikayesi hem de Kung Fu döğüş sanatından örnekler izlemek için güzel bir fırsat. Ayrıca filmde Çin-Amerikan kültür çatışması, ırkçılık ve tüm bu olumsuzluklara karşı Bruce Lee'nin verdiği mücadele yer alıyor. Bruce Lee 16 Ağustos 1973'de evinde ölü bulundu ve ölümünün esrarı hala çözülemedi. Yaşarken bir stardı, öldükten sonra ise bir efsane oldu.

Bruce Lee rolünde izlediğimiz Jason Scott Lee'nin soyadları aynı olmasına rağmen Bruce Lee ile kanbağı yok. Fakat bu benzerlik ona rolü almasında çok yardımcı olmuş. İlginçtir, Scott Lee savaş oyunlarını bilmiyormuş ve rolü becerebilmek için aldığı birkaç haftalık ders sonrası neredeyse bir usta kadar iyi öğrenmiş. Bruce Lee, aşk ve dövüş sanatından örnekler... Bunları seviyorsanız bu filmi kaçırmayın.

Ekstra Enerji



BİLEŞİMİ: NUBUCK, ARTIFICIAL NUBUCK, LATEKS TAKVİYELİ ANATOMİK İÇ TABAN, AIR SYSTEM ÜÇ RENK YUMUŞAK KAUÇUK.

MINA-HI.: KOMPLE NATUREL NUBUCK SAYA, AYAK FORMUNDA



LATEKS TAKVİYELİ İÇ TABAN, EVA'LI KAUÇUK TABAN.

KULLANILDIĞI YERLER: ŞEHRİN SOKAKLARINDA, BİSİKLET TURLARINDA, DOĞA YÜRÜYÜŞLERİNDE, SPOR GİYSİLERLE BİRLİKTE, CAN SIKINTISINDA, ENERJİ AZALMASINDA GÜVENLE KULLANILIR.

HARMONY: NUBUCK, ARTIFICAL NUBUCK SAYA, AYAK



FORMUNDA LATEKS TAKVİYELİ İÇ TABAN, EVA'LI KAUÇUK TABAN.

KULLANMA ŞEKLİ-DOZAJ: HERHANGİ BİR ALANDA, DİLEDİĞİNİZ DOZDA ALARAK EKSTRA ENERJİYE ULAŞABİLİRSİNİZ.

GERİSİ SİZE BAĞLI... SEÇİN BİR KINETIX, ENERJİNİZİ ARTIRIN.

KINETIX®

"GÖSTER ENERJİNİ"

Argo

LAST ACTION HERO
Son Muhteşem Kahraman

Yönetmen: John McTiernan

Oyuncular: Arnold Schwarzenegger, Austin O'Brien, F. Murray Abraham, Anthony Quinn, Mercedes Ruehl

Senaryo: Shane Black, David Arnott

Uzun bir sessizlik döneminden sonra Schwarzenegger, tercihini "Last action hero - Son muhteşem kahraman" adlı komedi-macera filminden yana kullandı.

Film Austin O'Brien tarafından canlandırılan 15 yaşındaki bir çocuğun sinema ilahı Jack Slater ile birlikte hayallerden kurulu bir dünyada yaşadığı maceraları anlatıyor. Schwarzenegger bu filmin abartı derecede hareketli bazı sahnelerinde kendisi ve eski filmleri ile bile dalga geçiyor. Filmin kadın başrol oyuncusu manken Bridgette Wilson, yönetmen ise Schwarzenegger ile daha önce "Peredator - Av" da birlikte çalışmış olan John McTiernan. Filmde ayrıca Jean-Claude Van Damme, Little Richard, Jim Belushi, Chevy Chase gibi sayısız yıldızlar da küçük roller üstlenmiş.



Schwarzenegger biraz da maddi çıkarları yüzünden imaj değişimine girmiş gibi görünüyor. Bundan sonra yaş sınırlaması olan şiddet filmleri yerine, tüm ailenin izleyebileceği komedi filmleri çekmeye kararlı. Bu filmden önce çevirdiği "Twins-İkizler" ve "Kindergarten Cop-Anaokulu Polisi" gibi olağanüstü başarılı iki komedi filminin başarısı da bu kararda epey etkili olmuş. Bu yeni imajla yoluna devam etmek isteyen Schwarzenegger'in yeni projesi de Frank Capra'nın eski komedi filmlerindeki tarzı yakalamayı amaçlayan " Cop Gives Waitress 2 Million Tip" adlı film.

IN THE LINE OF FIRE - Ateş Hattında

Yönetmen: Wolfgang Petersen

Oyuncular: Clint Eastwood, John Malkovich, Rene Russo, Dylan McDemott, John Mahoney

Başarılı bir yönetmenlik denemesi olan "Unforgiven - Affedilmeyen"den sonra Clint Eastwood oyuncu olarak tekrar kamera karşısında. Eastwood bu filmde 30 yıldır Amerika başkanlarının korumalığını yapmakta olan bir polisi canlandırıyor.



Konu ise kısaca şöyle: Frank A.B.D. başkanının koruması olan başarılı bir polis memurudur. 1963 yılında Kennedy'nin koruması iken başkanın ölümcül yolculuğu öncesi güvenlik önlemlerinin arttırılmasını üslerine önerirse de ciddiye alınmaz ve başkan öldürülür. 30 yıl sonra artık meslek hayatının sonuna geldiğini düşündüğü sırada başkana yapılacak bir suikasti haber alır ve bunu üslerine bildirdiğinde yine ciddiye alınmaz. Bundan sonra suikastçi Booth ve Frank arasında kıyasıya bir mücadele başlar: önce birbirini yoklayan sonrada birbirini kışkırtan gerilimi giderek artan bir ilişki. İlişkinin gerilimi özellikle iki karakterin telefon konuşmaları sırasında doruk noktasına ulaşıyor.

Uzun süredir çevrilen en iyi gerilim-macera filmi. Seyredin...

AKTÜALİTE AKTÜALİTE AKTÜALİTE

*İngiltere ve A.B.D.;de Ekim ayı içinde en çok izlene 10 film şöyle sıralanıyor:

İNGİLTERE	A.B.D
1) Jurassic Park	1) The Fugitive
2) In The Line Of Fire	2) Hard Target
3) Made In America	3) The Secret Garden
4) Hot Shots! Part Deux	4) Jurassic Park
5) Much Ado About Nothing	5) Rising Sun
6) The Firm	6) The Man Without A Face
7) Sliver	7) Free Willy
8) Dennis	8) In The Line Of Fire
9) Bambi	9) Sleeples In Seatle
10) Last Action Hero	10) The Firm

* Hollywood "Top Gun 2" için kolları sıvadı. Başrolde yine Tom Cruise var. Bakalım ilk filmin parıltılarını bu çalışmada da görebilecekmiyiz.

* ZAZ ekibi yeni bir film çalışması arefesinde film ise "Çıplak silah 33.5"

* Kim Basigner 2 yeni film için kamera karşısına geçme hazırlığında. Birisi Wayne's World 2, diğeri ise Batman 3.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

* Dünyanın en sinema sever halkı İzlandalılar. Nifusu 250.000 olan ülkede, bir kişi yılda 10-11 filme gidiyor.

* Bir sinema salonunda gösterilen en uzun film, Rainer Werner Fassbinder'in yönettiği 1983 Alman yapımı "Berlin Alexanderplatz". Filmin uzunluğu tam 15 saat 21 dakika... Geleneksel "on dakika ara" anlayışı bu durumda yetersiz kaldığı için iki saatlik "yemek molası" verilmiş.

* Dünyanın en fazla filme alınan öyküsü, Sinderella. Çizgi film, opera, bale ve hatta porno dahil olmak üzere masalın tam 84 versiyonu var.

* Amerikan yapımı olmayan filmler içinde, dünyada en fazla hasılat yapan film "Crocodile Dundee". Tüm zamanların en fazla hasılat yapan 3.Dünya ülkesi filmi ise "The Gods Must Be Crazy - Tanrılar Çıldırmış Olmalı"

* Eserleri çok filme alınan yazar, 316 filmle William Shakespeare.

* Bir filminden 1 milyon dolar kazanan ilk yönetmen " The Graduate - Aşk Mevsimi " ile Mike Nichols...

* Bir yapım için hazırlanan en büyük set, 1977 yapımı " Close Encounters Of The Third Kind "ın son sahnesi için yapılan UFO iniş alanı. Yönetmen, Steven Spielberg.

* 1935'de Romanya'da küçüklerin masum eğlencesi "Mickey Mouse"un gösterimi, çocukları korkuttuğu gerekçesiyle yasaklanmış.

* Dünyanın en büyük sinema salonu, New York'ta 1927 yılında açılıp 1960 yılında kapanan 6214 kişi kapasiteli Roxy sinemasıdır.

*****(ANTRAKT'tan alınmıştır)

Bu aylık da bu kadar. Bir sonraki sayıda görüşmek üzere..... Hoşçakalın.

NİLGÜN ÖZDAL

AMOS PRO

Merhaba!

Ne yazık ki güzelim yaz bitti. Yaklaşan kışla birlikte hayatın tüm kötü yönleri de yaşamımızı işgal etmeye başlıyor. Okullar açıldı. Her sabah mavi takım elbise ile okullarına koşan lise halkı yine saçlarını kısalttı. Benim gibi üniversiteli insanlar ise kayıt yenileme gibi ızdırap verici işlerle uğraşmak zorunda. Havalar ise bunalım takılıyor. Bir saat sıcak, yarım saat soğuk, on salise fırtınalı geçiyor. Ne giyeceğimi şaşırdım ve sonunda hasta oldum. Bütün bu berbat şartlara rağmen, kasım ayında Amos Pro.'nuz yine karşınızda.

6. sayıda yazmaya başladığımız **EFEKT** inatla sürmekte. Bu sayıda programa yeni efektler eklendi. Artık, program ikonlarının tamamı çalışıyor. Şimdiden dört efekt hazır, aralık ayında ise program tamamlanacak. Efekt göndermek isteyenler acele etseler iyi olur. Bu sayıda **EFEKT**'in geniş bir açıklamasına yer vereceğim. Kullanımından, program içindeki rutinlerin açıklamasına kadar herşeyi açıklayacağım. İşte EFEKT.

Program listesi global değişkenlerin tanımlanması ve değişkenlere ait açıklamalar ile başlıyor. İlk çalışan procedure ise INITPROG. Bu rutin içinde, global değişkenlerin ilk değer atamaları yapılmakta. Hazır GLOBAL değişkenlerden bahsederken, bilmeyenler için bu komutu açıklamak istiyorum. Amos'ta, herhangi bir procedure içinde tanımlanan bir değişken, diğer bir procedure'e sıçrandığında değerini kaybeder. Global tanımlanan değişkenler ise tüm procedure'ler içinde değerlerini kaybetmeden kullanılabilen değişkenlerdir.

Değişken tanımlamalarından sonra programa ait ekran tanımlamaları gelmekte. Bu rutin içinde daha önce açıklamadığım tek komut **Set Text**. Komut, *Text* komutu ile yazılan yazıların, yazım stilini ayarlamakta kullanılır. Kullanımı, **Set Text n** şeklindedir. **N** parametresine verilebilecek değerler ve karşılıkları şöyle sıralanır.

N	Stil
0	Plain (Normal)
1	Underline
2	**Bold**
4	*Italic*

Bu yazım tiplerinin yanında, örneğin Italic ve Bold yazmak için N değerine, Italic ve Bold tiplerinin kod toplamları yazılır. Yani '*Set Text 6*' yazdığınızda, yazı tipi italik ve bold olacaktır. Diğer karışım türlerini de elde etmek için kod toplamlarını parametre olarak vermeniz gerekir.

Ekran tanımlamaları bittikten sonra INITPROG rutini, INITIKON ve BASIKON rutinlerini çağırmakta. INITIKON, program içinde kullanılan ikonların tanımlandığı, BASIKON ise ikonların ekrana basıldığı rutindir. Ikon tanımlamaları, *IKONT(), IKONB(), IKONTEX$()* ve *IKONCOL()* değişkenlerinde saklanmaktadır. IKONT() içinde, ikonun sol üst köşesinin X ve Y koordinatları, IKONB() içinde, sağ alt köşenin X ve Y koordinatları, IKONTEX$() içinde, ikon üzerine basılacak yazı ve IKOLCOL içinde de yazının rengi verilmekte.

Data satırlarını incelediğinizde ikon isimleri tanımlanırken bazı isimlerin başına % işaretinin konulduğunu göreceksiniz. Bu işaret, konulduğu ikonun kullanıcı tarafından seçilmesini engeller. Bu yüzden, efekt başlıklarının yazılı olduğu ikonlar programda % ile tanımlanmıştır.

BASIKON rutini ise **SHADEBOX** rutini yardımıyla ikonları ekrana basar. SHADEBOX parametrelerini rutin içindeki açıklamalardan öğrenebilirsiniz. Rutin içerisinde kullanılan **Text Lenght()** fonksiyonu aktif fontla yazılan bir yazının kaç piksel uzunluğunda olduğunu bulur. **Text Base** fonksiyonu ise fontun y uzunluğunu verir. Bu iki komut yardımıyla ikon yazısı, ikona ortalanarak basılır.

INITPROG rutini çalıştıktan sonra, ana döngünün yazılı olduğu MAIN rutini çalıştırılır Mouse kontrolü ve basılan ikona göre dallanma işlemleri bu rutin içinde yapılır.

Sıra programın kullandığı fonksiyonlara geldi. İlk fonksyon, LODIFF.

Fonksiyon FSEL$ komutu yardımıyla kullanıcıdan IFF resim seçmesini bekler. Ve seçilen resmi yükler. **FSEL$** komutunun kullanımı ise şu sekildedir.

FSEL$(drv$,dos$,tit1$,tit2$)

Drv$, dosyanın seçileceği öncelikli directory veya sürücü ismi.

Dos$, bu parametre ile kullanıcının belli isim tipinde dosyaları seçmesini sağlayabilirsiniz. Yani parametre olarak "*.IFF" verirseniz sadece .IFF dosyaları listelenir.

Tit1$, dosya seçim penceresinin ilk satırına bu parametreyle tanımlanan yazı basılır.

Tit2$, pencerenin ikinci satırına yazılacak yazı.

FSEL$() komutu kendi açtığı pencere içinde kullanıdan dosya ismini alır ve directory ismiyle birlikte geri gönderir. Kullanıcı herhangi bir dosya seçmez ise FSEL$() komutu geriye boş string değeri (NULL) gönderir.Program içinde FILE$ değişkeni ile kullanıcının seçtiği IFF resmin ismi tutulur.

LODIFF rutini seçilen resmi dört nolu ekrana yükler ve **SCRES** rutinini çalıştırarak yüklenen resimle ilgili tanımlamaları okur. Burada SCRES rutinini açıklamak gereği duyuyorum. Rutinin ilk satırında **Screen Base** komutunu göreceksiniz. Screen Base, açılan ekranla ilgili tanımlamaların tutulduğu hafıza adresini geri gönderir. Bu adresten 72 byte ilerde, EFEKT programının ihtiyacı olan değerlerin saklandığı bölge başlar. *M=Deek(A)* komutu yardımıyla **M** değişkeninin içine A ile adresi belirtilen WORD okunur.

Bu word'ün 15.bit'i Hires, 11. bit'i Ham, 2. bit'i Lace modunu aktif hale getirir. Yani açılan ekran (ki bu yüklenen IFF'in konulduğu ekrandır) bu modlardan hangisini destekliyorsa, o moda ait bit 1 değerini alacaktır. **BTST** komutu yardımıyla bu bitler test edilir ve yüklenen resim hangi modda çizildiği bulunur. Bu kadar derine inmişken BTST komutunu da açıklayayım. *BTST(bitno,dgr)* şeklinde kullanılır. Ve dgr ile belirtilen değer içinden bitno ile belirtilen bit'in 1 olup olmadığını kontrol eder.

Umarım yeterince açıklayabilmişimdir. Bu rutin çalıştıktan sonra LODIFF rutini ekran düzenlemelerini yapar. Ve TMPSCR rutinini çalıştırır. Bu rutin 4 nolu ekranla aynı tanımlamalara sahip, 5 nolu ekran açar. Daha sonra LODIFF rutini içinde 4 nolu ekran 5 nolu ekrana kopyalanır. 5 nolu ekranın açılma sebebi, herhangi bir işlem öncesinde 4 nolu ekranın kopyasını almaktır. UNDO ikonu seçildiğinde ise 5 nolu ekran 4 nolu ekrana kopyalanır. Bu sayede en son yapılan işlem iptal edilir.

SAVEIFF rutini de tahmin edeceğiniz gibi 4 nolu ekrandaki resmi diske saklar. Saklamak işlemi sırasında yine FSEL$() komutundan yararlanılır.

RULO ve **FLOOD** henüz program tarafından kullanılmayan rutinler.

SCOPY_Y, rutini grafik üzerinde efekt yapan ilk rutin. Bu sayıda ilk kez karşılaştığınız bu rutin, parametreleri kullanıcı tarafından verilen sinüs tablosuna göre ekranı büker. Kullanıcıdan parametre okuyan fonksiyon ise **_GETSINPAR** rutini. Rutine parametre olarak axis y veya axis x terimlerini gönderiyorsunuz. Gönderilen terimlere göre, **SCOPY_Y** veya **SCOPY_X** rutinlerine değer okunuyor. Okunan değerler global tanımlanan **PARSINY()** ve **PARSINX()** dimension'larında saklanmakta. _GETSINPAR rutini, parametre okumak için 2 nolu ekranı kullanıyor. Ekran tanımlamaları ve palet değişiklikleri yabancı olmadığınız konular. Ekrana çıkan pencereden 5 farklı değeri girmeniz mümkün. Bunlar; *ALT SINIR, UST SINIR, BASLANGIC, ARTIŞ* ve *PIXEL DERİNLİĞİ*. Bu değerler sırayla, sinüs tablosunun ilk açısı, tablonun son açısı, ekran bükme işleminin başlıyacağı açı, her adımda kaç açı ilerleneceği ve ekranın en fazla kaç

piksel itileceğini belirlemekte. Örneğin, Alt Sınır'a 0, Üst Sınır'a 360, Başlangıç'a 180, Artış'a 5 ve Piksel Derinliği'ne 10 verecek olursanız, rutin 0 ile 360 arasında bir tablo üretir. Ve bükme işlemi *(SCOPY_Y veya SCOPY_X işlemleri)* 180 dereceden başlayıp ve 5'er 5'er artarak 360'a kadar gider. Açı değeri 360'ı geçince, 0 dereceye dönülür ve buradan itibaren işlem devam ettirilir. Girdiğiniz bu değerlere göre, ekranın tamamına bükme işlemi uygulanır. Açılan pencerede, henüz herhangi bir işlevi olamayan *GRAB* ikonu bulunmakta. Bu ikon sayesinde, işlemleri ekranda seçeceğiniz bir alana uygulayabileceksiniz.

SCOPY_X rutini de SCOPY_Y gibi _GETPARSIN rutininden yararlanmakta. Çalışma prensipleri her ikisinde de aynı. SCOPY_Y rutininden farklı olarak bükme işlemi X ekseninde uygulanmakta.

Üçüncü efekt ise **BULANIK1**. Geçen sayıda yayınlanan bu rutin iki farklı şekilde çalışıyor. İlki, Pixel Derinliğinin verildiği tanımlama kısmı. Tanımlama yapabilmek için BULANIK1 ikonunun, sağ tuş ile seçilmesi gerekiyor. Pixel derinliği, **_GETVAL** rutini tarafından alınmakta. _GETVAL rutinine parametre olarak pencere başlığı, default değer ve kaç hanelik sayı alınacağı verilmekte. Bu rutin sadece BULANIK1 veya BULANIK2 rutinlerine değil istenilen herhangi bir rutine sayı okumakta kullanılabilir. Alınan değer *End Proc[DEĞER$]* satırı kullanılarak geri gönderilmekte. Amos'ta yazılan herhangi bir procedure'nin değer gönderebilmesi için End Proc komutundan sonra parantez içinde geri gönderilecek değeri verilmeli. Geri gönderilen değerin cinsine göre PARAM$,PARAM veya PARAM# değişkenlerine bu değer atılır. BULANIK1 rutininde _GETVAL satırından sonra *PIXKAY=Val(Param$)* komutuyla, Pixkay değişkenine kullanıcının girdiği değer atılır.

Rutinin efekt kısmı ise, kullanıcıdan alınan piksel derinliğine göre resmin her satırının rastgele kaydırılmasından ibaret. Örneğin piksel derinliği 20 verildiyse, her satır -20 ile 20 arasında itilmekte.

BULANIK2 efekti ise ilk kez bu ay yayınlanan efektlerden biri. **BULANIK1** rutininin X ekseninde yaptığı işlemi Y ekseninde gerçekleştirmekte. Bu iki rutinin de **UĞUR YILDIRIM** tarafından yazıldığını bir kez daha belirtmek istiyorum.

İkon ekranında bulunan en son ikonda, ekranın sağ üst köşesindeki ikon. İkonun üzerine bastığınızda resim ekranı ön plana geçer. Mouse tuşuna bir kez daha kliklediğinizde ise ikon ekranı yeniden ön plana çıkar.

Program içinde kullanılan ve açıklayacağım son rutin de **HATA** procedure'ı. Rutin kullanıcıya mesaj vermekte veya bir işlemi onaylatmakta kullanılır.

İki adet parametre ile çalışır. İlki yazılacak mesaj, ikincisi ise mesaj ekranına basılacak gadget sayısı. Eğer bir gadget basarsanız, gadget *Ok* yazısıyla ekrana ortalanarak basılır, eğer iki gadget basacak olursanız, ilki *Ok* ikincisi ise *Vazgec* yazısıyla ekranda belirecektir. Kullanıcı çıkan gadgetlardan hangisini seçerse, seçilen gadget'a göre 1 veya 2 geri gönderilir.

Program listesi bu kadar. Eksik kalan rutinleri program içinde kullandıkça açıklayacağım. Anlayamadığınız bir rutin varsa dergiyi arayıp veya mektup yazıp cevap alabilirsiniz. Gelecek ay yine birlikte olacağız. Hoşçakalın.

Bu arada benimle bağlantı kurmak isteyen ve problemi çok acil çözüm gerektirmeyenlere telefon etmektense mektup yazmalarını tavsiye ederim (genelde dergide bulunmuyorum). Fakat probleminiz acilse dergideki diğer insanlar da sizinle ilgilenecektir. Mektup yazmak isteyenler için adresimi vermek istiyorum. Ayrıca mektupların üstüne *AMOS Köşesi* ibaresini bulundurursanız bana ulaşması daha çabuk olur.

ADRES:
P.K. 41
81311
Bahariye / **İSTANBUL**

TOLGA KAHRAMAN

```
Global PIXKAY2,PARSINY(),PARSINX()
'* Pixkay2      Kac pixel kayacak (Bulanik2)
'* ParSinY()    SCOPY_Y rutininin parametreleri
'*              1. Aci Alt Sinir
'*              2. Aci Ust Sinir
'*              3. Islemin Baslatilacagi Aci Degeri
'*              4. Aci Artis Degeri
'*              5. Max itilecek pixsel
'* ParSinX()    SCOPY_X rutininin parametreleri
'*              1. Aci Alt Sinir
'*              2. Aci Ust Sinir
'*              3. Islemin Baslatilacagi Aci Degeri
'*              4. Aci Artis Degeri
'*              5. Max itilecek pixsel

Procedure MAIN
'*************************
'*        MAIN LOOP      *
'*************************
  Limit Mouse 128,243 To 448,308
  CMDSCRBCK=0
  Do
    PRESKEY=Asc(Inkey$)
    RAWKEYS=Key Shift
    _MOUSEKEY=Mouse Key
    If _MOUSEKEY>0
      If CMDSCRBCK=1
        CMDSCRBCK=0
        Screen Show 0
        Repeat
        Until Mouse Key=0
      Else
        MX=X Screen(X Mouse)
        MY=Y Screen(Y Mouse)
        BASILAN=0
        For K=1 To IKONSAY
          If MX>=IKONT(K,1) and MY>=IKONT(K,2)
            If MX<=IKONB(K,1) and MY<=IKONB(K,2)
              BASILAN=K
              Exit
            End If
          End If
        Next
        If IKONTEX$(BASILAN)<>"Quit" and ⇓
                        Len(FILE$)=0 and BASILAN>3
          HATA["Herhangi bir resim yuklenmedi",1]
          BASILAN=0
        End If
        If BASILAN>0
          If Left$(IKONTEX$(BASILAN),1)<>"%"
            SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ⇓
                   IKONB(K,1),IKONB(K,2), ⇓
                   False,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
            Repeat
            Until Mouse Key=0
          End If
          If BASILAN=2
            Limit Mouse
            LODIFF
            Limit Mouse 128,243 To 448,308
            Screen To Front 0
            Screen 0
            SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ⇓
                   IKONB(K,1),IKONB(K,2), ⇓
                   True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
          End If
          If BASILAN=3
            Limit Mouse
            SAVIFF
            Limit Mouse 128,243 To 448,308
            Screen To Front 0 : Screen 0
            SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ⇓
                   IKONB(K,1),IKONB(K,2), ⇓
                   True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
          End If
          If BASILAN=5
            SCOPY_X[_MOUSKEY]
            SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ⇓
                   IKONB(K,1),IKONB(K,2), ⇓
                   True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
          End If
          If BASILAN=6
            SCOPY_Y[_MOUSKEY]
            SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ⇓
                   IKONB(K,1),IKONB(K,2), ⇓
                   True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
          End If
          If BASILAN=8
            BULANIK1[_MOUSEKEY]
            SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ⇓
                   IKONB(K,1),IKONB(K,2), ⇓
                   True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
```

__NOT:__ Program dökümünde kullanılan ⇓ işareti, sütunlarımızın darlığı yüzünden kesilen satırları göstermektedir. Lütfen bu işaretin bulunduğu satırlarda return veya enter'a basmadan altındaki satırı yazmaya devam edin.

```
      End If
      If BASILAN=12
       BULANIK2[_MOUSEKEY]
       SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ⇓
                IKONB(K,1),IKONB(K,2), ⇓
                True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
      End If
      If BASILAN=10
       CMDSCRBCK=1
       SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ⇓
                IKONB(K,1),IKONB(K,2), ⇓
                True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
       Screen Hide 0
      End If
      If IKONTEX$(BASILAN)="Undo"
       UNDO
       SHADEBOX[IKONT(K,1),IKONT(K,2), ⇓
                IKONB(K,1),IKONB(K,2), ⇓
                True,IKONTEX$(K),IKONCOL(K)]
      End If
      If IKONTEX$(BASILAN)="Quit"
       Fade 3
       Wait 45
       Exit
      End If
     End If
    End If
   End If
   ARX=1 : ARY=1
   If RAWKEYS=LAMIGA
    ARX=4 : ARY=4
   End If
   If RAWKEYS=RAMIGA
    ARX=XDISP : ARY=YDISP
   End If
   If PRESKEY=UARROW
    Add SCROFFY,-ARY
    If SCROFFY>0
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    Else
     SCROFFY=0
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    End If
   End If
   If PRESKEY=DARROW
    Add SCROFFY,ARY
    If SCROFFY<Screen Height(4)-YDISP
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    Else
     SCROFFY=Screen Height(4)-YDISP
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    End If
   End If
   If PRESKEY=LARROW
    Add SCROFFX,-ARX
    If SCROFFX>0
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    Else
     SCROFFX=0
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    End If
   End If
   If PRESKEY=RARROW
    Add SCROFFX,ARX
    If SCROFFX<Screen Width(4)-XDISP
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    Else
     SCROFFX=Screen Width(4)-XDISP
     Screen Offset 4,SCROFFX,SCROFFY
    End If
   End If
 Loop
 Screen Close 0
End Proc

Procedure INITPROG

'******************************
'*    PROGRAM HAZIRLIKLARI    *
'******************************
'* VAR:
 PIXKAY=10
 PIXKAY2=10
 PARSINY(1)=0
 PARSINY(2)=360
 PARSINY(3)=0
 PARSINY(4)=4
 PARSINY(5)=10
 For K=1 To 5
  PARSINX(K)=PARSINY(K)
 Next
'* CONTS:
 RARROW=28
 LARROW=29
 UARROW=30
 DARROW=31
 LAMIGA=64
 RAMIGA=128
'*
 Degree
 Screen Open 0,640,70,16,Hires
 Screen Display 0,,244,,
 Palette $0,$BA9,$310,$FED,$F,$505,$A64, ⇓
      0,0,0,0,0,0,0,0,$FFF
 Curs Off
 Flash Off
 Ink 1
 Paint 0,0
 SHADEBOX[0,0,639,49,True,'',0]
 Ink 3
 Set Text 6
 Text 5,60,"Efekt 1.00 Amiga Dergisi 1993"
 Set Text 0
 INITIKON
 BASIKON
End Proc

Procedure INITIKON

'********************************
'*      IKON DATALARI BURADA    *
'********************************

 IKONSAY=12
 For K=1 To IKONSAY
  Read IKONT(K,1),IKONT(K,2)
  Read IKONB(K,1),IKONB(K,2)
  Read IKONTEX$(K),IKONCOL(K)
 Next
 Data 6,2,106,15,"%Iff",15
 Data 6,17,106,30,"Load Iff",5
 Data 6,32,106,45,"Save Iff",5
 Data 118,2,184,15,"%Sinus",15
 Data 118,17,184,30,"X",4
 Data 118,32,184,45,"Y",4
 Data 196,2,265,15,"%Pixel",15
 Data 196,17,276,30,"Bulanik_X",5
 Data 565,2,615,45,"Quit",15
 Data 625,2,635,6,"",5
 Data 505,2,553,45,"Undo",15
 Data 196,32,276,45,"Bulanik_Y",5
End Proc

Procedure _GETSINPAR[AXIS$]

'****************************************
'* Scopy_X ve Scopy_Y rutinleri         *
'*          icin parametre okur         *
'*          ****************            *
'* AXIS$    Hangi rutin icin            *
'*          okuyacagi bu degiskendedir. *
'****************************************
 If AXIS$="axis y"
  ALTDEGER=PARSINY(1)
  USTDEGER=PARSINY(2)
  BASDEGER=PARSINY(3)
  ARTIS=PARSINY(4)
  PIX=PARSINY(5)
 Else
  ALTDEGER=PARSINX(1)
  USTDEGER=PARSINX(2)
  BASDEGER=PARSINX(3)
  ARTIS=PARSINX(4)
  PIX=PARSINX(5)
 End If
 Screen Open 2,320,80,4,Hires
 Screen Display 2,208,163,,
 Curs Off
 Flash Off
 Palette $0,$BA9,$555,$FED
 Cls 1
 SHADEBOX[1,0,319,79,False,"",3]
 Pen 2
 Locate 1,1 : Print "Alt Sinir"
 Locate 22,1 : Print "Ust Sinir"
 Locate 1,3 : Print "Baslangic"
 Locate 22,3 : Print "Artis"
 Locate 8,5 : Print "Pixel Derinligi "
 Paper 0
 Pen 3
 Locate 15,1 : Print Right$("   "+Str$(ALTDEGER),3)
 Locate 35,1 : Print Right$("   "+Str$(USTDEGER),3)
 Locate 15,3 : Print Right$("   "+Str$(BASDEGER),3)
```

NOT: Program dökümünde kullanılan ⇓ işareti, sütunlarımızın darlığı yüzünden kesilen satırları göstermektedir. Lütfen bu işaretin bulunduğu satırlarda return veya enter'a basmadan altındaki satırı yazmaya devam edin.



```
  Locate 35,3 : Print Right$("    "+Str$(ARTIS),3)
  Locate 27,5 : Print Right$("    "+Str$(PIX),3)
  Ink 2,1
  SHADEBOX[20,55,80,75,True,"Grab",3]
  SHADEBOX[240,55,300,75,True,"Okay",3]
  Limit Mouse
  While 1
   While Mouse Key=0
   Wend
   While Mouse Key=1
   Wend
   MBAS=1
   If X Mouse>261 and X Mouse<281
      If Y Mouse>169 and Y Mouse<178
         Locate 15,1 : Input "";ALTDEGER
         Locate 15,1
         Print Right$("    "+Str$(ALTDEGER),3)
         Curs Off
         MBAS=0
      Else
         If Y Mouse>183 and Y Mouse<193
            Locate 15,3 : Input "";BASDEGER
            Locate 15,3
            Print Right$("    "+Str$(BASDEGER),3)
            Curs Off
            MBAS=0
         End If
      End If
   End If
   If X Mouse>342 and X Mouse<361 and MBAS=1
      If Y Mouse>169 and Y Mouse<178
         Locate 35,1 : Input "";USTDEGER
         Locate 35,1
         Print Right$("    "+Str$(USTDEGER),3)
         Curs Off
         MBAS=0
      Else
         If Y Mouse>183 and Y Mouse<193
            Locate 35,3 : Input "";ARTIS
            Locate 35,3
            Print Right$("    "+Str$(ARTIS),3)
            Curs Off
            MBAS=0
         End If
      End If
   End If
   If Y Mouse>202 and Y Mouse<210 and MBAS=1
      If X Mouse>308 and X Mouse<328
         Locate 27,5 : Input "";PIX
         Locate 27,5
         Print Right$("    "+Str$(PIX),3)
         Curs Off
         MBAS=0
      End If
   End If
   If Y Mouse>217 and Y Mouse<238 and MBAS=1
      If X Mouse>216 and X Mouse<248
         GRAB=1
         Exit
      Else
         If X Mouse>327 and X Mouse<359
            GRAB=0
            Exit
         End If
      End If
   End If
  Wend
  If AXIS$="axis y"
   PARSINY(1)=ALTDEGER
   PARSINY(2)=USTDEGER
   PARSINY(3)=BASDEGER
   PARSINY(4)=ARTIS
   PARSINY(5)=PIX
  Else
   PARSINX(1)=ALTDEGER
   PARSINX(2)=USTDEGER
   PARSINX(3)=BASDEGER
   PARSINX(4)=ARTIS
   PARSINX(5)=PIX
  End If
  Screen Close 2
  Screen 0
  Limit Mouse 128,243 To 448,308
End Proc

Procedure SCOPY_Y[MKEY]

'*******************************************
'* Y ekseninde sinus ile kopyalama yapar   *
'* ****************************************  *
'* MKEY      Mouse Key (1,2)               *
'*******************************************
  _GETSINPAR['axis y']
  ART=PARSINY(4) : ACI=PARSINY(3)
  TMPSCR
  Screen Copy 4 To 5
  Screen To Back 4
  Screen Show 5
  Screen 4
  Wait Vbl
  For X=0 To Screen Width(5)
   IT=Int(Sin(ACI)*PARSINY(5))
   Screen Copy 5,X,0,X+1,Screen Height(5) To 4,X,IT
   Add ACI,ART
   If ACI<PARSINY(1)
    ART=-ART
    ACI=PARSINY(1)
   End If
   If ACI>PARSINY(2)
    ART=-ART
    ACI=PARSINY(2)
   End If
   ACI=ACI mod 360
  Next
  Wait Vbl
  Screen To Back 5
  Screen Hide 5
  Screen 0
End Proc

Procedure SCOPY_X[MKEY]
'*******************************************
'* x ekseninde sinus ile kopyalama yapar   *
'*                                         *
'* MKEY      Mouse Key (1,2)               *
'*******************************************
_GETSINPAR['axis x']
ART=PARSINX(4) : ACI=PARSINX(3)
TMPSCR
Screen Copy 4 To 5
Screen To Back 4
Screen Show 5
Screen 4
Wait Vbl
  For Y=0 To Screen Height(5)
     IT=Int(Sin(ACI)*PARSINX(5))
     Screen Copy 5,0,Y,Screen Width(5), ⇓
              Y+1 To 4,IT,Y
     Add ACI,ART
     If ACI<PARSINX(1)
       ART=-ART
       ACI=PARSINX(1)
     End If
     If ACI>PARSINX(2)
       ART=-ART
       ACI=PARSINX(2)
     End If
     ACI=ACI mod 360
  Next
Wait Vbl
Screen To Back 5
Screen Hide 5
Screen 0
End Proc


Procedure BULANIK2[MKEY]

'**************************
'* efeckt 2               *
'* Etraf bulanir          *
'* MKEY    Mouse key (1,2) *
'**************************

  If MKEY=2
   _GETVAL["Pixel derinligi [0-99]", ⇓
      Str$(PIXKAY2)-" ",2]
   PIXKAY2=Val(Param$)
   Pop Proc
  End If
  TMPSCR
  Screen To Back 4
  Screen Show 5
  Screen Copy 4 To 5
  For I=1 To Screen Width(4)
   X8=Rnd(2*PIXKAY2)-PIXKAY2
   Screen Copy 5,I,0,I+1,Screen Height(4) To 4,I,X8
  Next
  Screen To Back 5
  Screen Hide 5
  Screen 0
End Proc
```

NOT: Program dökümünde kullanılan ⇓ işareti, sütunlarımızın darlığı yüzünden kesilen satırları göstermektedir. Lütfen bu işaretin bulunduğu satırlarda return veya enter'a basmadan altındaki satırı yazmaya devam edin.





BİLGİSAYARIN GÜCÜNÜ KEŞVEDİN

KAMPANYA 1

PARROT & VESTEL Bilgisayarlarında ister peşin ister taksitle

STAR yazıcılarında şok fiyatlar

PC alırken bize danışmadan karar vermeyiniz

Türkiye'nin her yerine APS ödemeli sipariş gönderilir.



KAMPANYA 2

GÜVEN Computer Bilgisayar Kulübüne Üye Olun;

1. AY
20 Disketlik Bedava Oyun Çekimi,
5 Adet Boş Disket, 1 Adet Tetris
1 Adet Joistik,
Bilgisayar Malzemelerinde %5-10 indirim

2. AY
1 Adet Joistik
2 Adet Boş Disket,
Oyun çekimlerinde %25 indirim
Bilgisayar Malzemelerinde %5-10 indirim
Üyelik: 350.000 TL.'dır.

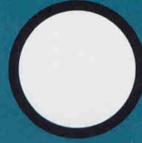
GÜVEN COMPUTER

Ihlamurdere Cad. İmamzade Sok. No. 58 (Vestel Müşteri Hizmetleri Binası Karşısı) Beşiktaş - İST.

Tel: (0-212) 260 62 09 - 260 69 06 Fax: (0-212) 260 03 97

EGE 414 35 10/2 Hat

arka kapı



Sizlere bir fırsat vermeyelim, Aman Allahım, hemen saldırıya geçiyorsunuz. Arka kapı tiyoları yanında gelen 1-2 soruya cevap vereyim diye Sorular-Sorunlar diye bir altbaşlık koydum, hemen atladınız. Yahu ne bu birikim, ne dertli kullanıcılarımız varmış bizim! Alın işte, bu ay tüm Arka Kapı sayfaları sorunlarınıza ayrıldı, ama elimdeki mektupların çeyreğine bile cevap veremedim. Bundan sonra benim işim bayağı zor.. Ama ben şikayetçi değilim! Yeter ki siz mektuplarınızı esirgemeyin..

Başlamadan önce birşeyi belirtmeden geçemeyeceğim, Arka Kapı sayenizde müthiş destek alan bir köşe oldu. Arka Kapı'nın ucunda ufacık bir köşe olarak açtığım Sorular-Sorunlar ise büyük bir hızla büyümekte. Sizlerden gelen her mektup benim yüzümü güldürüyor. Hep beraber, Amiga kullanıcıları olarak, sorunlarımıza ortak çözümler bulmak ve bunun için yardımlaşmak çok güzel. Benim bu köşeye gönderilen HER soruyu bilmem, onları hiç teklemeden cevaplamam, takdir edersiniz ki, imkansız. Bu gerçeğin farkında olmayan birkaç arkadaştan aldığım bazı mektuplar beni üzdü. Oysa ben burada sadece cevabını bildiğim soruları cevaplayıp herşeyi biliyormuş gibi de görünebilirim. Ancak bana soru gönderen her okuyucuya saygım var. Benim bilmediğimi aranızdan yüzlercesi biliyor olabilir. O yüzden cevabını bilmediğim sorulara yardımcı olmanızı bekliyorum. Bir yerlere ulaşmak istiyorsak hepimiz çaba göstermeliyiz. Unutmayın ki bu derginin yazarları "herşeyi kafasına göre yazan ve ne yazarsa okuyucunun okumak zorunda olduğu" insanlar değil. Sizlerden gelecek küçücük takdir mektupları, burada yaptığımız işi beğendiğinize dair bir cümle, veya daha iyi yapabilmemiz için gösterilen bir yol bizim için herşeyden önemli. İlginize teşekkürler, artık bu sayının Arka Kapı'sına başlayabiliriz.

SORULAR SORUNLAR

GÖKHAN TÜRKER (??)

1- Supremacy'de askerleri gemiye yükleyemiyorum. Yardım edin!

1- Gökhan, herşeyden önce askerlerini başka bir gezegene taşımak için bir Battleship alman gerekiyor. Bunu aldıktan sonra askerleri eğittiğin ekrana git. Ekranın sağ-üst tarafındaki tablodan eğittiğin troop'ları gemilere bindirebilirsin. Troop'ların yanında uzay gemisinin adını ve içinde kaç troop olduğunu göreceksin.

GÜROL ERKİN GÜRBÜZ (ANKARA)

1- Flashback'in 2. bölümünde jeneratörü onarmak için ne yapmalıyım? Ya da bana PC'deki 3. bölüm kodunu verirmisiniz?

2- Sizde BAT II'nin sağlam 4. diski var mı? Disket göndersem çeker misiniz?

1- Flashback'de bu bölüme geldiğinde elinde bir adet yedek parça ve bir kronometre olduğunu göreceksin. Kronometre sana jeneratörün patlamasına ne kadar kaldığını gösterir. Bu süre bitmeden elindeki yedek parçayı jeneratöre takman gerekiyor. Burada zorlanan birçok kişi var aslında. Parçanın jeneratörün neresine takılacağı konusu var. Burada şunu yapın. Yedek parçayı elinize alın ve jeneratörün sol kısmından başlayarak hızlı hızlı deneyin. En solunda RETURN'e basın (ben bu oyunu klavyeden oynamıştım) ve takmayı deneyin. Olmadıysa bir adım sağa atın ve tekrar deneyin. Böyle böyle (biraz da hızlı davranmak şartıyla) parçanın nereye takılacağını bulabilirsiniz.

2- Maalesef, bu oyunu hiç oynamadım. (zeka seviyeme göre fazla karışık, ehe..) Dolayısıyla sağlam disket de yok.

AHMET ATÇI (ADANA)

1- Beast III'ün son bölümünde (kazanlı olan bölüm) nasıl geçildiğini biliyorsanız kısaca anlatırmısınız?

1- Oyunun bu bölümü bizim de oynarken en çok zorlandığımız bölüm olmuştu. Ama tabii ki elimizden kurtulamadı. (itiraf edeyim, oyunu 5 kişi oynamıştık..) Bu bölümde ilk yapacağın bölümün başındaki büyük topun yanına gitmek. Orada aşağı inen merdivenler göreceksin. Aşağı in ve masanın sol bacağını kır. Daha sonra o masayı olabildiğince ekranın sağ tarafına it, ancak dikkat et çukura düşmesin. Daha sonra büyük topa git ve ona ateş ederek hızlanmasını sağla. İyice hızlandığından emin olduğunda üzerine zıpla ve oradan da sağ taraftaki platforma çık. Daha sonra hemen bu büyük topun zincirine ateş et ve o zinciri kır. Ancak öyle bir zamanda kırman lazım ki, top az önceki merdivenlerden aşağı yuvarlansın. Top yuvarlanınca masa ona bir rampa görevi yapıyor ve böylece çukura düşmeden kazanın yanına kadar gidiyor. Sen bulunduğun platformdan sağa doğru ilerlediğinde orada bir yap-boz oyunu göreceksin. Buradaki resmi tamamladığında eline hangi tür balığın hangi tür balığı yediğini gösteren bir şema bulacaksın. Bu şemayı ve akvaryumdaki vinci kullanarak doğru balıkları aynı havuza taşı. Balıkları öyle taşıyacaksın ki, hepsi birbirini yiyecek ve en sonunda sana zarar vermeyeni kalacak. Böylece akvaryumlardan geçip kazanın yanına geleceksin. Kazanın mekanizmasını kullanarak büyük topun yanına götür. Topu kazanın içine it ve kazanı yak. Bir süre sonra top eriyecek ve sıcak eriyik yere akmaya başlayacak. Bu eriyik içinde elmaslardan birini tutan buz kütlesini eritmeye başlayacak. Elması al ve fazla gecikmeden bu buz kütlesinin üzerine, oradan da daha sağa ilerlemene engel olan kapının düğmesinin yanına zıpla. Kapıyı aç ve sağdaki elması da al. İşte bu bölüm de bitti ve oyunun final canavarıyla karşılaşmaya geldi sıra. Bundan sonrası joystick kabiliyetine kalmış..

UTKU GÜNEŞ (İSTANBUL)

1- Project-X'de kademe seçemiyorum. Neden?

1- Bu oyunda oynamak için iki zorluk derecesi var. Eğer rookie ile oynarsan oyun daha kolay olur, ancak oyun bittiğinde kaldığın yerden devam edemezsin. Normal oyunu oynarsan kaldığın bölümden devam edebilirsin. Bunun için ana menüde kaldığın bölümü seçmen yeterlidir. Ancak bu şekilde de oyun çok zorlaşıyor çünkü kaldığın bölümden de başlasan çok zayıf bir silahla başlıyorsun, oyunun zor kademelerinde hiç işe yaramıyor. Bu arada bildiğin gibi oyunun 93 versiyonu çıktı. Yanılmıyorsam birçok kişi oyunun zorluğundan şikayet ediyordu ve sonunda biraz daha kolaylaştırılmış versiyonunu çıkarmak Team 17 için şart oldu..

MEHMET BAKKALOĞLU (ayrıca Murat, Ahmet, Alper ve Ersan) (ISTANBUL)

1- Another World'de 2. bölümde tünellerden yuvarlanıp aşağılara düşmek gerekiyor. Ancak bir türlü çıkışı bulamıyorum. Dolayısıyla bir sonraki bölüme geçemiyorum. Aynı olay Flashback'de de var. Sürekli sağa gidip asansörlere binip üstlere çıktıktan sonra ilerde sağda yaralı bir adam var. Ne yapmam gerekli?

2- Myth'de mısır bölümünün 2. kısmının sonunda büyük bir köpek çıkıyor. Köpeği öldürmek için sihirli objeyi almama rağmen köpeğe ateş edince arada bir bağ oluşup köpeğin kafasının kopması gerekiyor. Fakat bu olmuyor. Nasıl geçebilirim?

3- Son bir ricam var. "First Samurai" veya "Shadow of the Beast 3" oyunla-

rından birini derginizde açıklarsanız çok seviniriz.

1- Another World ile ilgili problemine şaşırmadım dersem yalan olur. Bu bölümü geçmenin o kadar zor olacağını sanmıyorum. Yuvarlanarak sağa gittin diyelim, aşağı düştün ve önüne iki yol çıktı. Biri sağa biri sola gidiyor. Sağa gideni dene. Ölürsen o yanlış yolmuş, bu sefer soldakini dene. Yani deneme yanılma yoluyla bu bölümü geçmen en fazla 5 dakikanı alır. Flashback'deki problemini okuyunca dergimizin 1. sayısına sahip olmadığını anladım. Bu oyunun tam çözümünü vermiştik. O bölümde yapman gereken şey şu: oyunda 2. nöbetçiyi öldürdüğün zaman bir jeneratör alıyorsun. Onu enerji doldurma makinasında (Recharger) doldurman lazım. Daha sonra oyunun en alt katında sol taraftaki makinaya sokuyorsun ve daha önce ulaşamadığın bir noktaya köprü açılıyor. Bu köprüden geçip oyun alanının mümkün olan en sol-üst noktasına git. Orada bir asansörün üzerinde bir teleporter bulacaksın. Bu teleporter'ı bahsettiğin yaralı adama götürmen lazım. Böylece yaralı adam kendini ışınlayarak oradan kaçacak, sana da kimliğini bırakacak. bu kimliği ise sen ilerde kilitli bir kapıyı açmak için kullanacaksın.

2- Ben bu oyunu C64'te oynadım. (kesinlikle C64'ün en mükemmel oyunu..) Hatırladığım kadarıyla "göz" objesini alıp köpeğin önünde kullanman lazım. Ancak, arka planda, duvarda bir ANKH resmi olacak. Tam onun önünde olman lazım. Sende de daha önceden bir Ankh objesi olacak. Onu kullandığında duvardaki Ankh parlamaya başlayacak. Sen tam bu parlayan Ankh'ın önünde durup "göz"'ü kullanacaksın. Köpek sana ateş etse de duvarda parlayan Ankh sana sürekli enerji sağlayacak ve ölmeyeceksin. Bir süre sonra da sözünü ettiğin bağ kurulacak ve köpeğin başı kopacak. C64'te böyleydi, Amiga'da da aynı olduğunu sanıyorum.

3- Bu oyunlarda takıldığın yeri direk bana sorarsan sana dergide cevap veririm. Ben her iki oyunu da bitirdim. Zaten dergi sayfamız az, bir de eski oyunlarda yer kaplamak bence doğru değil. Sorular-Sorunlar ne güne duruyor, eh?

ALİ, SERHAN, MUSTAFA BİLMAN (İZMİR)

1- Alien Breed'92 oyununda level şifrelerini nereye yazacağız?

1- Bu şifreleri oyuna başladığın ekranın sol tarafında kalan bir odadaki terminale yazman gerekiyor.

HASAN DAĞ (İZMİT)

1- B-17 oyununda vizöre girip bombalamayı bir türlü beceremedim. Nasıl yapacağım?

1- Vizöre girdiğinde hedefe iyice yaklaş elinden geldiği kadar alçal. Uçağın yönetim ekranında "Bomb release cue" diye bir ışık göreceksin. O ışık yandığı anda space tuşuna basarak bombanı at. Ne kadar yüksekten uçarsan hedefi o kadar zor vurursun, bu nokta aklında bulunsun. (ne güzel kafiyeli oldu)

Ve sıra geldi bu ay benim cevabını bilmediğim sorulara. Haydi, alın kağıt kalemi elinize, yardıma ihtiyacı olan Amiga'cılar var!

1- İlk sorunumuz Balıkesir'den Ayhan Önal'a ait. Kendisi Millenium 2.2'de başka gezegenlere üs kurmayı becerememiş. Neler yapılması gerektiğini soruyor.

2- İstanbul'dan Barış Ertan'ın başı Indy-Fate of Atlantis ile dertte. İlk sorunu, labirentteki yengeçler için tarif edilen tuzakları yapmak için gerekli maddelerden gum ile submarine sandwich'i bulmuş, ancak rib cage'i bulamamış. Sorusu "Rib Cage nedir ve nerede bulunur?".. İkinci sorunu ise yine aynı labirentte çift kanatlı bir kapıyı tutan iki adet boğa başlı insan heykeli, heykellerin önünde de bir bir havuz, havuzun önünde ise bir balık heykeli varmış. Soru: "Labirentin bitişine doğru olan bu kapı nasıl açılır? Ayrıca Sophia'nın tutulduğu yer neresi?"

3- Mersin'den Erdem Aslan, siz okuyucular arasında "Defender of Rome" adlı bir oyuna sahip olanın olup olmadığını soruyor. Eğer bu oyuna sahip olan şanslı birisi varsa lütfen Erdem'e yazsın. Adresi: Pirireis Mah. Silifke Cad. Eldem apt. Kat 7, Daire 14, Mersin.

Bu ay birkaç tane de Action Replay Poke'u veriyorum.

ACTION REPLAY POKE'LARI

Aşağıdaki kodları kullanabilmek için öncekikle bir Action Replay kartuşunuz olması gerekiyor. Oyunu çalıştırdıktan sonra yapmanız gereken şeyler:

- Kartuşunuzun **Freeze** düğmesine basın (kırmızı düğme).
- **M <adres>** girip return'e basın. Buradaki adres, aşağıda verdiğimiz poke adresleri. Sayılarla dolu bir satır belirecektir.
- Satırdaki ilk iki karakteri **FF** olarak değiştirip, return'e sonra da escape'e basın (esc).
- Son olarak da **X** girip, return ile oyuna geri dönün...

Eveet.. Eğer yukarıda yazılanları doğru olarak uygulamanıza rağmen sorun çıktıysa, bunun sebebi bazı oyunların sürekli değişik adresleri kullanmasıdır. Ama merak etmeyin, bunların sayısı çok az..

OYUN	ETKİ	ADRES
Alien Breed	Enerji	85A4B
Alien Breed	Hak	85A4F
Alien Breed	Para	2C113
Alien Breed	Şarjör	85A53
Alien Breed	Mermi	85A57
Altered Beast	Hak	FAB9
Altered Beast	Enerji	FCC9
Arkanoid 2	Hak	D61E39
Batman	Hak	7C877
Blues Brothers	Kredi	043CAD
Blues Brothers	Enerji	45C96
Bubble Bobble	Hak	COFFE
Buggy Boy	Zaman	22ACB
Chase HQ	Turbo	335B3
Chase HQ 2	Turbo	335B3
Chuck Rock	Hak	697F
Chuckie Egg 2	Hak	10583
Conflict Mid. East	Para	3DE6F
Dogs Of War	Hak	361
Dragons Lair	Hak	D5
Escape FPORM	Kredi	43613
Exterminator	Kredi	3C733
F-15 St. Eagle 2	Maverick	C38329
F-15 St. Eagle 2	Sidewinder	C38327
Flimbos Quest	Hak	EC4
Gods	Hak	255
Hard Drivin' 2	Zaman	C22BB8
Hero Quest	Enerji	001037
Hero Quest	Hamle	001039
Hudson Hawk	Hak	52E9
James Pond	Hak	1B1
Kick Off 2	Skor (Pl 1)	19D07
Kick Off 2	Skor (Pl 2)	19209
Knights Of The Sky	Mermi	E9B39
Lemmings	Climber	9DC2
Lemmings	Floater	9DCA
Lemmings	Bomber	9DBE
Lemmings	Blocker	9DC6
Lemmings	Builder	9DC4
Lemmings	Basher	9DC8
Lemmings	Miner	9DCC
Lemmings	Digger	9DC0
Lemmings	Zaman	9E5A
Lemmings	Yüzde	9E5B
PP Hammer	Hak	1058F
Populous	Para	C59855
Populous 2	Experience	C597DD
Rainbow Islands	Hak	E337
Rick Dangerous	Hak	44972
Rick Dangerous 2	Hak	M178AE
Turrican	Hak	7AB1
Turrican	Ateş Duvarı	7B1E
Turrican	Bomba	7B1A
Turrican 2	Hak	15D
Turrican 2	Ateş Duvarı	7871

Evet, bu aylık da bu kadar. Mektuplarınızı beklediğimi sakın aklınızdan çıkarmayın. Mektup alma konusunda birinciliği başka köşelere kaptırmayalım! Sevgiler..

CAN YALÇIN

PK 148 06660
KÜÇÜKESAT ANKARA

Aralık ayı boyunca kampanya yapıyoruz! En iyi Amiga ürünlerini en iyi fiyatlarla sadece Bonus'ta bulabilirsiniz. Stoklarımız tükenmeden hemen arayın, bu fırsatları kaçırmayın.

A1200 HARDDISK BONANZA

Düşük kapasitelere dünyanın parasını mı ödeyeceksiniz, yoksa aşağıdakilerden birini mi seçeceksiniz? Hepsi mükemmel, hepsi hızlı!

546 MB $ 1100.-
256 kB Cache 10ms

345 MB $ 635.-
64 kB Cache 15 ms

245 MB $ 505.-
64 kB Cache 15 ms

213 MB $ 455.-
64 kB Cache 15 ms

130 MB $ 365.-
32 kB Cache 16 ms

SADECE İLK 8 KİŞİYE %10 İNDİRİM

Sadece Harddisk'ler için geçerlidir. Monte ve adrese teslim için ücret alınmaz !

Tüm yapmanız gereken telefonunuzun tuşlarına dokunmak, bırakın gerisini deneyimli elemanlarımız halletsin. Paketiniz kapınıza kadar gelsin. İşte gerçek alışveriş!

Acil Servis

Merhaba sevgili arkadaşlar,

Yeni bir acil serviste yeni sorunlarla yine bir aradayız. Bu ayki sorunlara geçmeden önce sizlerden gelen bazı ortak sorulara cevap vermek istiyorum.

En fazla gelen şikayet sorunların geç cevaplandırılması. İlk sayımızda da açıkladığım gibi bizim bu sayfayı açmamızın amacı hem yeni başlayanlara, hem de belli bir yerlere gelmiş kullanıcılara hitap etmek. Tabi ki bu olay belli bir oran dahilinde oluyor. Bu yüzden ben tutup da bir okurun bütün sorunlarına çözüm bulmak yerine, ortak sorunlara çözüm bulup daha çok kişiye yararlı olmak yoluna gidiyorum.

Sonuç olarak bu dergiye yolladığınız bütün sorunlar er veya geç cevaplanacaktır bundan kuşkunuz olmasın.

İkinci bir sorun ise bazı okurlarımızın adreslerine cevap yazmamı istemeleri. Bir mimarlık öğrencisi ve dergi editörü olarak ben kız arkadaşıma mektup yazacak zamanı bulamazken sizlere mektup yazmam oldukça zor (Yaşamım tehlikeye girer). Ama şurda bir şeyi de itiraf edeyim, bazen o kadar güzel sorulmuş sorularla, o kadar iyi mektuplar gönderiyorsunuz ki zaman bulabilsem muhakkak cevap göndereceğim. Ama siz yine böyle güzel mektuplar yollamaya devam edin, belki de bilgisayar dünyasının yalnızlığını paylaşırız, kimbilir !?(Bu "kimbilir" kısmı sağ kaşınızı biraz kaldırıp, ööle bir acaip okunacak, bkz. bir ALO reklamı)

Gelelim acil vakalara,

Amiga<=>C-64:

C-64 oyunlarını Amiga'da oynamak için elimde C-64 Emulator II var. 1541-II drive ve kablo da var, ama bu işi bir türlü beceremedik. Bir şeyler eksik gibi.

Muder

Sevgili kadirşinas Amiga Dergisi okurları. Bu kendini Muder diye adlandıran bahtsız şahıs bizim ta eski Amiga dergimizden belalımız olur. Bizim dergiye gönderdiği bir mektupla önce Tolga ve Celal'in sinir krizleri geçirmesine, sonra da dergi işlerinin felç olmasına yol açan bu şahıs bir rivayete göre geçen sene yaşanan ve başta bizim dergi olmak üzere piyasadaki bilimum Amiga dergilerinin teker teker kapanmaları olayının da arkasında yer almaktadır. O lanetli mektuptan sonra her dergiye geldiğimde "Aman Muder'den mektup gelmesin" diye dua etmekteydim. Heyhat kahpe felek beni burada da buldu. N'apalım, artık kadere boyun eğmekten başka çaremiz yok.

Bak Muder'cim. Aferin sana The 64 Emulator II'yi, ara kabloyu, 1541 II'yi bulmuşsun. Şimdi söyle bakayım bu programı bilgisayara yükledin mi ? Ya ya gördün mü eksik bir şeyler varmış işte. Yok, yok hemen üzülme Kıvılcım abey sana bu işi kademe kademe öğretecek. İlk önce drive'a emulator disketini yerleştir. İşte bu kadar şimdi program karşına çıkana kadar bekle. Program çıktı karşına ama hala 64 programları yüklenemiyor. Peki neden ? Çünküüü Amiga'nin öööle höt diye 1541 drive'ı tanıyıp hem de okumasına imkan yok. Amiga'yı buna ikna etmek gerek. Şimdi işin en zor kısmına geldik, klavyede del tuşuna basıcaksın. Sana bir ipucu, ok tuşlarının üstünde. İşte orada çıkan menuden istediğin ayarlamaları yap ve istediğin 64 programını kullan. Bu sayede 64 programlarını 3,5'luk Amiga disketlerine de atabilirsin. Fakat sonuçta program yine yavaş kalıyor. Benim sana tavsiyem Bir yerlerden A-64 programını bulup oyunları bunun compile seçeneği ile çalıştırman. Bu sayede Amiga, C-64 oyunlarını daha da hızlı kullanabiliyor.

Audio Master:

Audio Master IV'te sample yapınca datalar sadece Chip Mem'e mi yoksa Fast dahil bütün bütün hafızaya mi yükleniyor ?

Önder Öz

Özel olarak Audio Master IV ile ilgilenmedim, fakat Amiga'da bir grafiğin gösterilebilmesi veya bir sesin çalınabilmesi için Chip Mem denilen hafızaya yüklenmesi gerek, aksi takdirde bu datalara ulaşmak mümkün olmaz. Bunun yanında şöyle bir yöntem uygulanabilir. Söz konusu data ilk önce Fast Mem'e yüklenir ve kullanılması gerektiği zaman Fast Mem'den Chıp Mem'e transfer edilir. Zaten genelde kullanılan teknikde budur. Fakat sample etme işlemi sırasında bunun yapılabileceğini sanmıyorum.Çünkü bu transfer işlemi az da olsa bir miktar zaman yer ve bu da sample etmek gibi real time yapılan bir işlemin aksamasına yol açabilir.

Rad'la birlikte iki disketlik oyunların çalıştırılması konusundaki sorunun cevabını önceki sayılarımızda ayrıntılı olarak açıkladım.

1084s ve TV:

Amiga 1084s monitörümü T.V. olarak kullanabilir miyim ? Bunun monitöre bir zararı olur mu ?

Levent Kanbur

Bu ve bunun gibi sorular bana oldukça sık geliyor bu yüzden T.V. ve monitör konusunda biraz genel bilgi vermek istiyorum.

İsterseniz ilk olarak biraz daha karışık olan televizyona göz atalım. Televizyon basit olarak görüntü tüpü ve tuner adı verilen bir devreden oluşur. Tuner aynı bir radyo alıcısının radyo dalgalarını alıp sese çevirmesi gibi T.V. dalgalarını alıp görüntü ve sese çevirip tüp ve hoparlör vasıtası ile dışarıya verir. Monitör ise sadece kendisine ses veya görüntü olarak yapılan girişi dışarı verir. Sonuç olarak monitörün televizyondan temel farkı tuner devresine sahip olmaması ve bu yüzden direkt olarak televizyon yayınlarını alamamasıdır. Bu olayı sağlamak için çeşitli çözümler mevcuttur. Bence en uygun çözüm piyasada satılan T.V. tunerlardan bir tane temin etmek. Genelde monitörün altına bir müzik seti katı gibi yerleştirilen bu tunerların piyasada bir çok çeşitleri bulunmakta ve oldukça iyi sonuç verdikleri söylenmekte. Eğer bir monitörünüz varsa bir tuner alıp yeni bir televizyona kavuşmak hem oldukça hesaplı hem de oldukça verimli bir hareket. Bunun yanında bir seçenek daha var, o da monitörü video üzerinden kullanmak. Burda önemli nokta videonun sadece gösterici değil aynı zamanda kayıt yapabilen bir video olması. Zira bu videolarda da televizyon yayınlarını kasete kaydedebilmek amacı ile tuner devresi bulunmakta. Bu sayede sadece videonun çıkışını monitöre yönlendirerek televizyon seyretme imkanınız doğabilir. Hatta monitörünüzde bulunan RGB düğmesi sayesinde sanki iki kanallı bir T.V. kullanıyormuşçasına bilgisayar görüntüsünü veya T.V. görüntüsünü ekranda görebilirsiniz.

Daha önce de söylediğim gibi bu işlemin monitöre veya çevre birimlere hiç bir zararı yoktur. Aksine küçük bir de avantajı var. Bilgisayar monitörleri analog T.V. sinyallerinden çok digital grafik sinyallerini göstermek amacı ile hazırlandıklarından görüntü kalitesi açısından piyasada ki bir çok televizyondan üstündürler. Bu da son yıllarda yaygın olarak kullanılan SCART teknolojisi sayesinde olmaktadır. Yani sonuçta sizin video veya tuner sayesinde elde edeceğiniz görüntü evinizdeki normal televizyondan daha iyi olabilir.

Bir iki cümle de monitörden televizyon seyretme konusunda değil de televizyondan monitör görüntüsü almak konusunda söyleyeceğim. Bilindiği üzere A-500 ilk çıktığında yanında T.V. ile kullanımını sağlamak amacı ile RF-Modulator denilen bir cihaz veriliyordu. Monitöre gönderilen sinyalleri televizyona adapte eden bu cihaz pek de sağlıklı sonuçlara ulaşamıyordu. Daha sonraları bu aleti 1200'ün içine dahil ettiler ama ekran kalitesinde hiç bir değişiklik olmadı. Bir müddettir Amiga görüntüsünü TV'den almak için yeni bir imkan daha var. O da yukarda bahsettiğim SCART teknolojisi. Bu teknoloji ile üretilen TV'lerde, arkada üzerinde SCART yazan bir çeşit monitör girişi var. Bu giriş 1084 serisinin normal girişi ile tamamen aynı. Sonuç olarak siz eğer bu tür bir televizyona sahip iseniz normal monitör kablosu veya piyasadan temin edebileceğiniz bir başka SCART kablosu ile bilgisayarınızın görüntüsünü TV'den alabilirsiniz. Ve belki de şaşıracaksınız ama elde ettiğiniz görüntü normal 1084 görüntüsünden kat kat daha iyi olacak.

A-500=>A-1200:

Bilgisayarımı satıp yerine A-1200 almayı düşünüyorum. Ama alacağım bilgisayarın piyasada tutunabileceğinden emin değilim. Tutundu diyelim, A-1200 oyunlarını nereden temin edebilirim ?

Harun Yalçınay

Piyasada tutulup tutulmama korkusu her yeni makina için geçerlidir. Bu açıdan bakarsanız alınan her yeni makina göze alınan bir risktir. Öte yandan her ne kadar yeni çıkan bir makinanın tutulup tutulmayacağından emin olmasak da bu makinanın ihtiyaçlarımızı karşılayıp karşılamayacağı bizim için öncelikli olan sorundur. Gelelim A-1200'ün tutulmasına. Şu anda A-1200 oldukça tutulmuş bir makina. Kullanıcılar fellik fellik A-1200 arıyorlar. Bunun yanında belli başlı oyun firmaları da A-1200 ve AGA'yı desteklemeye başladılar. Şu anki uygulamalar mevcut oyunların AGA özellikleri kullanılarak daha renkli ve daha sesli hale getirilmeleri. Daha sesli derken daha çok ses kanalından değil, 2Mb chip mem sayesinde daha fazla ses efektleri kullanabilmesinden bahsediyorum. Mevcut oyunların A-1200'de oynanmasına gelirsek, bu konuda sorunlar olduğunu inkar edecek değilim. Gerçekten bazı oyunlar A-1200 ve Kickstart 3.0 altında çalışmıyorlar. Bu makinanın bir sorunundan çok bu oyunların gerektiği gibi programlanmamaları sonucu olmakta. Ayrıca piyasadaki Kickstart 3.0 ve AGA'lı Amiga kullanıcılarının artması sonucu bu oyunların sorunsuz çalışması sağlanmaya başlandı. Mesela geçenlerde elimize geçen Dungeon Master Patch programı dergide uzun süren bir Dungeon Master fırtınası başlamasına sebep oldu. Sonuç olarak " Ben sadece oyun oynarım, abü başka bir şey bana yaramaz" diyorsanız boş verin 1200 almayı paranıza yazık. Ama yeni, hızlı, kaliteli ve benzerlerine göre ucuz bir uygulama makinası almak istiyorsanız A-1200 oldukça iyi bir seçim.

Evet millet. Bu kadar okur mektubu yeter, sırada bir editör mektubu var. Evet Prince, klavye sende.

Sevgili Kıvılcım,

Geçen sayıda 1200 alıp almamaya karar veremeyen bir arkadaşa ilginç yorumlarda bulundun. Gerçi bir A1200 alması gerektiğini belirttin ama, yine de Amiga'nın yazılım çeşitliliği eksikliğine dem vurmadan geçemedin, bu kısmına ben de -bir yere kadar- katılıyorum ancak, bir Amiga dergisi okuyucusu ve yaratıcısı olarak sana bu konuda bazı sorular sormak istiyorum (yanlış anlaşılmasın, bir PC-AMIGA savaşı filan başlatmak amacında değilim) ; birincisi sadece kendi ilgi alanına yönelik bir yazılım eksikliğinden söz etmişsin, evet belki bir A4000 (zaten HD'li!) + XCAD alana kadar i486 Vesa Bus'lı ıvırlı zıvırlı PC ve Autocad alablirsin ama bu sadece bir finans sorunu, burada da belirttiğin ve önceki satırlarla çeliştiğin gibi, bir mimari yazılım var! Bunun ne kadar yeterli olduğu mimarlar arasında tartışılacak bir konu. Evet, Amiga çeşitlilik yönünden kaybediyor çünkü gün geçtikçe hızlanan ve grafik yeteneklerine yenilerini katan bir bilgisayar piyasada mükemmel bir Desktop-Video cihazı olarak görülüyor ve tabii aranan programların fazlası bile bulunuyor. Bir bilgisayarda yeni programlar yaratılması için de talep olması gerektiği bir gerçek (ki bu hayatta çokça rastladığımız bir şey). Kısacası, PC ile AMIGA'yı bu şekilde kıyaslamanı eleştiriyor fakat Auto-Cad'in piyasadaki yaygınlığını ve gelişmişliğini (13'üncü versiyona geldi!) kabul ediyorum, ama bu amatör kullanıcılara X-CAD yetmez dememi de sağlayamaz. Ayrıca, kullanan mimarlara danıştığımızda (sorunuz:BABA) tam Auto-CAD uyumlu olması, daha hızlı olması ve IMAGINE gibi Ray-Trace programlarına uygun çıktı verebilmesi (ayrıca Multitask'i de unutmamalı) sayesinde, en azından, Auto-CAD'den kesinlikle geri kalmadığını söyleyebiliyor, hatta daha iyi bile olduğu izlenimini ediniyoruz. Tabii ki PC'de Windows altında -sahte- multitask ile çalışabilirsin, ancak senin de bildiğin gibi bu hiçbir zaman gelişmiş bir A500 kadar bile hızlı ve rahat olamaz.

Yaşasın AMIGA!

Rumuz: Ed.

Sevgili editörümün mektubu gerçekten gözlerimi yaşarttı. Böyle Amiga aşıkları olduğu sürece Amiga zor tarihe karışır.

Gerçekten de belirtmem gereken önemli bir nokta var, o da benim de kesinlikle bir PC-Amiga savaşı başlatmak istememem. Bu gerçekten çok gereksiz ve saçma olurdu.

Öncelikle kabul etmem gereken bir hatam var. Geçen sayıda gelen bu soru benim Amiga'mın mimari konularda yetersiz kalması ile aynı zamana geldiğinden, tarafsız bir öneride bulunmam gerekirken, kendi sorunlarımı işe karıştırdım.

Gelelim geçen sayıda bahsettiğim soruna. Şimdi burada tutup Amiga'nın sadece mimarlık alanında mı, yoksa başka alanlarda da yeterli programlara sahip olup olmadığını tartışacak değilim. Benim ilgilendiğim iki alan C ve mimari yazılımlardı. Ve bu iki konuda kim ne derse desin Amiga, PC'nin kesinlikle gerisinde. Tamam Amiga'da SAS-C var. Allahtan da var yani. Yıl 1982, Kernigan ve Ritchie ilk ANSI standartında C dilini ve compilerını yazdılar. Yıl 1993, bundan 11 yıl sonra Amiga'da ilk full ANSI uyumlu ve on line help'i olan C compileri SAS-C çıktı (tarih yanlış ve "ilk" değil -Ed.). Standartın yakalanması için onbir yıl geçti, umarım Borland'ın kalitesine ulaşmak için de bir onbir yıl geçmez.

Gelelim mimari yazılımlara. Şu anda PC dahil 20 platformda Auto CAD kullanılmakta. CAD le ilgili bir işe girişeceğiniz zaman size Auto CAD kullanıp kullanmadığınızı soruyorlar. Ve her ne kadar çıktısı uyumlu da olsa X-Cad kullanmak ile Auto-Cad kullanmak arasında bayağı fark var.Kişisel olarak bir hız testi yapmadığımdan burda tutup da hangisi daha hızlı onu söyleyecek değilim. Söylemek istediğim tek şey şu anda Auto CAD'in yüzlerce modülü olmasına rağmen X-Cad'de bu sayının oldukça az olduğu. Daha şu son BİLİŞİM fuarında Auto-Cad için Türkiye'de hazırlanmış, tamamen Türkçe olan ve oldukça kullanışlı bir mimari program tanıtıldı. Bu tür bir programın Amiga'da çıkmasını bekleyecek sabrınız varsa beklemeye devam edin, ben PC alıyorum.

Ayrıca editörümün belirttiği oldukça önemli bir nokta var, o da amatör kullanıcılar için X-Cad'in oldukça iyi olduğu. Bu konuya ben de katılıyorum, ciddi mimari tasarımlara girmeyecek ve ilerde CAD üzerine ihtisaslaşmayacak kişiler için X-Cad oldukça iyi bir seçim.

Umarım programcı firmalar Amiga'yı desteklemeye adam akıllı niyetlenirler de bu tartışmayı sürdürmek zorunda kalmayız.

Yeni sayılarda, yeni sorunlarla birlikte olmak üzere.

KIVILCIM HİNDİSTAN

AMIGA DOS'u ANLAMAK 4

Bu ay da komutları açıklamaya bütün hızımızla devam ediyoruz. Bu ay çok önemli iki komutumuz var; **Assign** ve **Cd.** Bunlar en çok kullanılan komutlardandır. Cd komutunun kullanımı zaten çok basit. Assign komutunun kullanımını ise örneklere bakarak kolaylıkla anlayacağınıza eminim. Yine de sorunlarınız olursa, mutlaka yazın. Neyse lafı bırakalım ve açıklamalara geçelim..

◊ ASSIGN

Format: ASSIGN [[<name>:] {<dir>}] [LIST] [EXISTS] [DISMOUNT] [DEFER] [AUTO] [ADD] [REMOVE] [VOL] [DIR] [DEVICES]
Param: NAME, TARGET/M, LIST/S, EXISTS/S, DISMOUNT/S, DEFER/S, AUTO/S, ADD/S, REMOVE/S, VOL/S, DIR/S, DEVICES/S
İşi: Directory'leri mantıksal device gibi göstermek.

Ayrıntı:
Assign, AmigaDOS'un en güçlü ve en çok kullanılan komutlarından biridir. Directory'lere ve alt directory'lere isimler takmanıza yarar. "Bunun ne gibi faydası olur?" diye soracak olursanız... En basitinden, uzun uzun path'ler girmek zorunda kalmazsınız ("dh0:Languages/Asm/Sources/New/Dnm" yerine "New:Dnm24.asm" girmek sanırım çok daha makul). Sağladığı en büyük yarar ise esneklik.

Diyelim elinizde bir grafik programı var ve bu programın hariçten kullandığı birçok data var. Datalarını PaintData: adlı diskten okuyor. Ve yine diyelim ki bu programı hard diskinize atmak istiyorsunuz. Eveet.. Şimdi dataları okutabilmek için neler yapabileceğinize bakalım.

1> Ana programı hard diskinize atarsınız, PaintData: diskini istediğinde ise disketi df0:'a takıp, datalarını disketten yüklemesini beklersiniz.

2> PaintData: disketinin içeriğini hard diskinizin ana directory'sine (root) atıp, hard diskinizin ismini PaintData: olarak değiştirebilirsiniz.

3> En makul metod ise hard diskinizin istediğiniz bir köşesine bir directory açıp, o directory'yi PaintData: olarak assign etmektir.

Assign komutunun uygulamalarını anlatmak çok uzun sürecektir ve zaten kesin unuttuğum bazı noktalar olacaktır. Ama bunları tecrübe kazandıkça ve karşınıza sorunlar çıktıkça bulacaksınız. (Tekrar ediyorum, bir sorununuz olursa, bana yazın!)

Örnek:
Assign FONTS: sys:MyFonts
Bundan sonra fonts: adlı device yerine, sys:MyFonts çağırılır.
Assign LIST
Sistemdeki assign, volume ve device listesi dökülür.

◊ AVAIL

Format: Avail [CHIP|FAST |TOTAL] [FLUSH]
Param: CHIP/S, FAST/S, TOTAL/S, FLUSH/S
İşi: Hafıza durum raporu vermek.

Ayrıntı:
Chip mem'in (grafik hafızası), Fast mem'in (hızlı erişimli hafıza) veya ikisinin toplamının ne kadar olduğu, ne kadarının boş, ne kadarının dolu olduğu, gibi bilgileri verir.

Örnek:
Avail
Tüm hafıza kullanımının raporunu verir.
Avail CHIP
Kalan chip mem'i gösterir.
Avail FLUSH
Kullanılmayan library ve device modüllerini hafızadan silerek, boş hafıza kazancı sağlar.

◊ BINDDRIVERS

Format: Binddrivers
İşi: Device'ları sisteme tanıtmak.

Ayrıntı:
sys: expansion directory'sindeki hardware kontrol programlarını çalıştırır. AutoConfigure olmayan yani sistemin doğrudan tanıyamadığı hardware modüllerini sisteme bu sayede tanıtabilirsiniz. Genelde startup-sequence'in ilk satırlarına yerleştirilir.

Örnek:
Binddrivers

◊ BREAK

Format: Break <process> [ALL|C|D|E|F]
Param: PROCESS/A/N, ALL/S, C/S, D/S, E/S, F/S
İşi: Break flag'lerini set eder.

Ayrıntı:
Belirtilen <process>'in break sinyalini set eder. Break sinyalini E olarak girerseniz, Ctrl-E'ye basıldığında, çalışan process kesilir (break).

Başlangıçta, normal shell process'lerinde Ctrl-C process'leri, Ctrl-D ise scriptleri keser. Ctrl-E ve Ctrl-F ise henüz kullanılmıyor.

Örnek:
Break 7
7 no'lu process'in Break Flag'inin ne olduğunu gösterir.
Break 5 D
5 no'lu process'in Break Flag'ini D olarak set eder.

◊ CD

Format: Cd [<directory|pattern>]
Param: DIR
İşi: Aktif directory'yi set etmek, değiştirmek, göstermek.

Ayrıntı:
Cd, kendisinden sonra girilen <directory> isimli directory'yi aktif hale getirir. Eğer directory yanlış girildiyse, "Can't find <directory>" diye bir hata mesajı alırsınız.

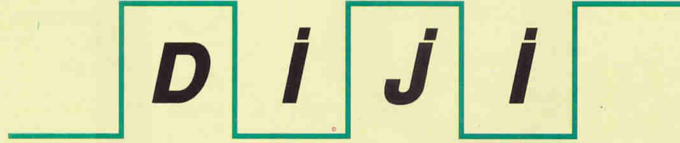
Bir üst directory'ye (parent dir) çıkmak isterseniz, Cd komutunu takiben parametre olarak "/" (bölü) işaretini kullanmalısınız.

Örnek:
Cd df1:work/fractals
Aktif directory "df1:work/fractals" olur.
Cd /
Bir önceki komutu takiben girildiğinde, aktif directory "df1:work" olacaktır.

Bu aylık da bu kadar yeter. Geçen ay iki dergi daha kapandı; Deli ve RH+.. İkisi de ülkemizde çıkan en güzel dergilerdendiler. RH+ alanında zaten tekti. Daha önceden yine benzer türlerde rr, Zeplin ve Joker gibi dergiler de kapanmıştı. Umarım yakında bu gibi dergiler de anlaşılmaya, okunmaya başlanacak. (çok beklersin -detay) Ve yine umarım ki o zaman böyle bir girişime cesaret edebilecek insanlar olacak. Söylemek istediğim şey, beğendiğiniz, sevdiğiniz dergileri mümkün olduğunca satın alın. Belki arkadaşınızın dergisini okumak daha ucuz ama sevdiğiniz dergiyi desteklemezseniz bir gün dergisiz kalabilirsiniz. Neyse bu aylık bu kadar yakınış yeter, gelecek ay görüşmek üzere.

Volkan Uçmak

TELETEKNİK YETKİLİ SATICISI



BİLGİSAYAR MARKETLERİ

MÜJDE

DİJİ AMIGA CLUB AÇILDI !

★ Üye olmak için 1 fotoğrafla Diji Bayilerine başvurmanız yeterli.
★ Ayda sadece 65.000.-TL ödemeyle şunlara sahip olacaksınız.
★ 1 Adet AMIGA Dergisi + Manyetik
★ Paket
★ 6 Adet disket çekimi
★ Süper indirimler
★ Ve her ay çıkacak olan Diji News adresinize postalanacak...

☆ TÜRKİYE'NİN HER YERİNE APS ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

☆ DEĞERLİ BİLGİSAYAR BAYİLERİ TOPTAN SATIŞIMIZ MEVCUTTUR SATIŞ LİSTEMİZİ İSTEYİNİZ !

1 YIL GERÇEK TELETEKNİK GARANTİLİ TEK PC

PARROT

İSTER PEŞİN, İSTER TAKSİTLE

386/486/SX/DX
40/85/120/170/214/245 MB
HARDDİSKLER
SVGA/MVGA MONİTÖRLER
EK RAM
PC JOYSTICK ve MOUSE
SOUND BLASTER PRO.
CD ROM
STAR PRINTER ÇEŞİTLERİ



AMIGA 500'ÜNÜ GETİR AMIGA 1200'ÜNÜ AL KAMPANYASI DİJİ'DE

GARANTİLİ ve PARÇA İADELİ TAMİR SERVİSİMİZ HİZMETİNİZDEDİR.

DİJİ GÖZTEPE: İSTASYON CAD. AKASYA SOK. NO: 9/4 GÖZTEPE/İSTANBUL
TEL: 363 31 53 FAX: 358 77 66

DİJİ FENERYOLU:
BAĞDAT CAD. NO:176
FENERYOLU/İSTANBUL
TEL: 338 96 41

DİJİ KADIKÖY:
KARADUT SOKAK NO: 24/A
KADIKÖY/İSTANBUL
TEL: 337 41 90 FAX: 348 55 48

DİJİ KADIKÖY:
BAŞÇAVUŞ SOKAK YAZICIOĞLU
İŞHANI KAT: 3 No: 50 KADIKÖY/İST.
TEL: 414 48 42

DİJİ BAKIRKÖY
İSTASYON CADDESİ CEMAL
İŞHANI No: 26 BÜRO No: 4
TEL: 660 13 22

FRP

FANTASY ROLE PLAYING

Bu ay yazı yazmak için hiç vaktim olmadı, bu yüzden yerime Mert ve Dinçer ikilisi köşeyi doldurdular, ne yazdıklarını ben de bilmiyorum ama kesin ilginç şeyler. Geçen ay söylediğim gibi bana çalışmalarınızı yollayın, yarı bitmiş bir tane çalışma elime geçti, Cemal Kükrer'e çalışmasından dolayı teşekkür ederim. teşekkür ederim. Gelecek ay kaldığım yerden devam edeceğim, ancak bazı şeyler değişecek, çünkü sadece role-playing üzerine bir dergi çıkarmayı planlıyoruz. Dergiyi istiyorsanız bana bir mektup yollamanız yeterli, ben size gerekli bilgileri yollayacağım, ama unutmayın dergide 1 satır bilgisayar role-playing' leri olmayacak. Şimdi sıra Mert ve Dinçer'de.

ELF: Herkez Elf'in ne olduğunu bildiğini zanneder ama elfler öyle herkesin zannettiği gibi kötü ve sınırlayıcı SSI oyunlarında olduğu gibi long sword ve long bow dan +1 thac0 alıp belirli bir levelda takılıp kalan periye benzeyen ince narin bir ırk değildir. Siz şimdiye kadar aptal sınırlı bilgisayar oyunlarında genel olarak bütün FRP konusunda olduğu gibi elfler hakkında oldukça sınırlı ve bir role playing game için yetersiz bilgiye sahipsiniz. Elfler aslında Corellon Larethian'ın kanından ay tanrısının gözyaşından ve toprağın öz suyundan yaratılmış asil bir ırktır. Elfler kendi aralarında beş gruba ayrılırlar.

AQUATIC ELF: Karda yaşayan elflerin su altında yaşayan kuzenleridir. Okyanusların tabanında yosunlar arasında kendi dünyalarını kurmuşlardır. Diğer elf türleri kadar fazla bilinmezler çünkü suyun dışında yaşama süreleri kısıtlıdır. Ayrıca insanların ve diğer yüzeyde yaşayan ırkların kendi düzenlerini bozmalarını istemedikleri için kendilerini onlara pek göstermezler. Aquatic elfler suyun altında boyunlarının yanında bulunan solungaçlar syesindee nefes alabilirler. Derilerinin rengi gümüşi yeşildir. Saçları genelde yeşil veya mavi olur. Bu ilginç vücut renkleri sayesinde kendilerini suyun altında kamufle edebilirler. Genel olarak hiçbir yaratığa karşı ön yargıları yoktur ancak denizin ve yaşadıkları çevrenin ekolojik dengesine zarar veren yaratıklardan hiç hoşlanmazlar.

DROW (Dark Elfler): Dark elflerin uzun yıllar önce diğer elflerden hiçbir farkı yoktu. Ancak bir gün Lloth -Spider Queen- adı verilen kötü tanrıça tarafından içlerine kötülük tohumlarının ekilmesi sonucu daha sonradan drow adı verilen bu elfler, elflerin karakteristik özelliği olan saflık ve iyiliği kaybettiler. Sonuçta iyi elfler ve kötü elfler arasında büyük bir savaş çıktı. Savaşın sonucunda iyi elfler drowları mağlup ettiler. Drowları ve onların kötü tanrıçası Lloth'u yer altına yolladılar. Drowlar siyasi yapı olarak femilin(dişiler hakim) bir sistem kurmuşlardır. Erkekler dövüşmek, kılıç kullanmak ve büyüyle uğraşırlar. Kadınlar ise yönetici konumundadırlar, Lloth'a hizmet ederler. Drowların yaşayış biçimi tamamen bir kaos içindedir, kabul ettikleri tek kural güçlü olan kazanır felsefesidir. Yüzeyde güneşin altında yaşayan ve kendi çıkarlarına ters düşenler(bütün yaratıklar)den nefret ederler. Drowlar vücut yapısı olarak diger elflerden pek farklı değildir, ancak derilerinin rengi siyahtır ve saçları tamamen beyazdır, göz bebekleri yoktur ayrıca diğer elflerin aksine bıyıkları vardır.

GREY ELF: Grey elfler dağlarda yaşar. Grey elfler çok soylu ve kendini beğenmiş bir ırktır. Toplumlarının saflığına inanırlar, bu yüzden dış dünyayla ilişkileri minimuma indirmişlerdir. Temel olarak iyiliği savunan bir felsefeleri vardır. Çok katı kuralları vardır. Kas gücünden çok beyin gücüne önem verirler, bu yüzden büyü ve bununla ilgili konularda çok bilgilidirler, ellerinde hemen hemen her konuyla ilgili bilgi vardır. Grey elflerde insanlar tarafından az tanınırlar. Şehirlerini dağların arasına erişilmesi zor yerlere kurarlar ve güçlü büyülerinin yardımıyla buraları gizlerler. Genelde elbise olarak altın ve gümüşle süslenmiş beyaz ya da sarı renkli elbiseler seçerler, bu elbiselerin üstüne koyu renkli pelerin giyerler. Kendilerini olağanüstü yaratıklarmış gibi göstermeye çalışırlar. Saçları genelde sarı ve gümüş rengidir, gözleri amber, mor yada diğer alışılmış renklerdir.

HIGH ELF: High elf bilinen kural kitaplarında geçen elf türüdür. Genelde oyuncuların çoğunluğu bu türden çıkar. Hayattan hep zevk almak istiyen, neşeli yaratıklardır,



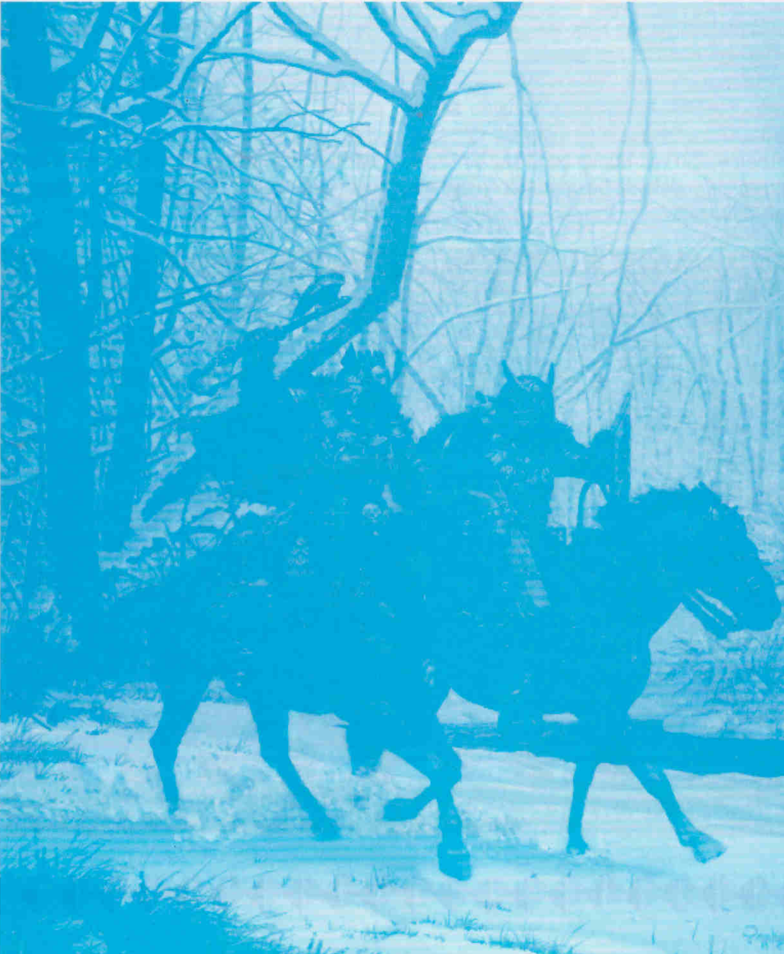
ama yinede dığer ırklarla kolay anlaşmazlar. Bir çok high elf kısa ömürlü ırklara(human, dwarf) karşı dikkatli davranılması gerektiğine inanırlar. High Elf'lerin beyaza yakın açık renkli tenleri vardır. Güneşin altında çok dolaşmalarına rağmen derileri bronzlaşmaz. Genelde saçları ve gözleri açık renklidir. Ormanların içinde ağaçların üstüne kurdukları şehirlerde yaşarlar. Genelde barışçıdırlar ama bir tehlike anında kendilerini sonuna kadar savunurlar.



SYLVAN ELF: Wood Elf olarak da bilinirler. Diğer kuzenlerine göre daha ilkel bir hayat sürerler. Diğer Elflere göre daha vahşi ve saldırganlardır. Ormanlarına giren yabancılardan fazla hoşlanmazlar. Onlarla ilişki kurmak istemezler. Hayvanlarla aralarında bir yakınlık vardır. Göçebe bir hayat sürerler, değişen mevsim şartlarına göre bulundukları ormanın içinde dolaşırlar. Her 5 yılda bir bulundukları bölgede bir şenlik düzenlerler. Giysileri mevsime göre değişir, yaz aylarında yeşilin tonları, sonbaharda koyu kahverengi, kışın ise beyaz ve gri renkli elbiseler seçerler. Böylece yabancılara karşı kendilerini daha rahat kamufle edereler. Genelde koyu rek tenlidirler ve diğer elflere göre daha yapılıdırlar. Saçları siyah ve kahverengi, gözleri açık kahverengi veya yeşildir. Kendi inanışlarına göre ela ve mavi gözlüler iyi şansa bir işarettir. Bu tür insanlar saygı görür. İkizler de cok nadirdir ve onlarda saygı görürler.

Bir de Half-Elf var ama onu açıklamaya gerek yok. Elfleri masaüstü oyunlarınızda kullanıp bu subrace'lerden yaralanmak istiyorsanız çıkacak dergide geniş açıklama bulabilirsiniz (Hehe). Bir de kendi Türkçe oyun planlarımız var bunları da yine çıkacak dergide bulabilirsiniz. Geçen ay da Emre'nin dediği gibi çalışmalarınızı yollayın. Bize yazmanız için bilgisayarınız olması gerekmiyor, çünki biz artık bu bilgisayar roleplaying'lerini Türk insanın hafızasından silmek istiyoruz. İnsanlarımızı daha çok düşünür bir halde, kitap okurken, zeka geliştirci uğraşlarla vakit geçirirken, başkalarından bağımsız olarak yaratıcılığını ön plana çıkarırken görmek, elinde disket dolu torbalarla sağa sola koşuşurken, futbol takımlarını ezberlerken, avantacı hesaplar yaparken görmemek ise en büyük arzumuz. Lütfen gerekli bilgileri alabileceğiniz kişilerden(biz) bilgi istemekten çekinmeyin, biz bu işe hayatımızı adadık. Aşağıda verdiğimiz yeni adreslere de mutlaka ama mutlaka katalog istemek için kısa birer mektup yollayın. Merak etmeyin, hepsi evinize kadar ücretsiz gelecektir. Hala yerinizde duruyorsanız ayıp size.

Mert Süğlün
Dinçer Özsoy
Emre Tuncer



FRP Danışma Kutusu
PK:27 81072
Suadiye Istanbul

TSR Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
USA

Ice Inc.
PO Box 1605
Charlottesville
VA 22902
USA

Wargames West
3422 Central Ave SE
Albuquerque, NM 87106
USA

Arpeegeez
8210 E.Market Street
Suite 177
Warren, Ohio 44484
USA



WOODYS WORLD





Oturmuş adventure oyunları neden bu kadar ender gelir, neden her beş No-name disketten biri bozuk çıkar ve şu pet kola şişeleri neden zor açılır gibi ciddi konuları düşünürken gelen oyunların arasından birisi ilgimi çekti. Oyun bir platform oyunuydu. Zaten bu aralar stareteji ve platform oyunlarının sürüsüne bereket. Hala platform oyunlardan bıkmadıysanız ve hala "isterem!" diye çırpınıyorsanız işte size hoş bir oyun: **WOODY'S WORLD.**

Oyunumuz Woody's World hemen hemen bütün platform oyunlarında kullanılan klasik bir konuyu kullanmış. Kendine macera arayan bir zavallı, katledilmesi gereken yüzlerce yaratık ve katedilmesi gereken



Daha önümüzde uzuuuun bir yol var.

uzuuun bir yol. Woody kalıp olarak diğer platform oyunlarını aşamamış. Fakat yinede diğer platform oyunları kadar sizi oyalayabilecek kaliteye sahip. Oyunda dünyayı baştan başa dolaşarak kendine macera arayan ve bu sayede altın kazanmak isteyen genç bir maceraperesti kontrol ediyorsunuz. Oyun bir çok bölümden oluşmuş. Bu bölümlerin oldukça farklı ve ilginç mekanlarda geçmesi oyunu monotonluktan biraz kurtarır gibi olmuş. Oyundaki genel özelliklere biraz değinecek olursak size şunları söyleyebilirim. Karakterinizin kontrollerinde anormal bir farklılık yok. Yukarı, aşağı, sağa, sola gibi klasik hareketler bu



Eyvah! yine kaybolduk galiba.

oyunda da var. Oyunda karşılaşacağınız her türlü canlı yaratık için sadece iki çeşit ölüm şekli var. İlk ölüm şekli kahramanınızı zıplatarak kafalarına birer tekme atmak, bir diğeri ise oyunda ara sıra karşınıza çıkan yıldızları kullanmak. Bu objeyi aldığınızda belirli miktarda yıldız atma şansına sahip olursunuz. Her bölümde almanız gereken yüzlerce altın var. Bunlar çoğu kez bir kapının açıldığı odalarda bulunur. Kapıyı açmak için önüne gelip joystick kolunu aşağı çek-



Yihuu! Hazine bizi orada bekliyor.

meniz gerekir. Karşınıza kalp şeklinde çıkan objelerin içinden bir başka obje çıkabiliyor. Bunu almak için kalp şeklindeki objenin altına gelip kafa atmanız gerekir.

Bunların içinden çıkan objeler ise:

1 UP: İşte görünce çığlıklar atacağınız ya da atmayacağınız bir obje. Bir hak almanızı sağlar.

YILDIZ: Yaratıklara karşı belirli miktarda yıldız atmanızı sağlar.

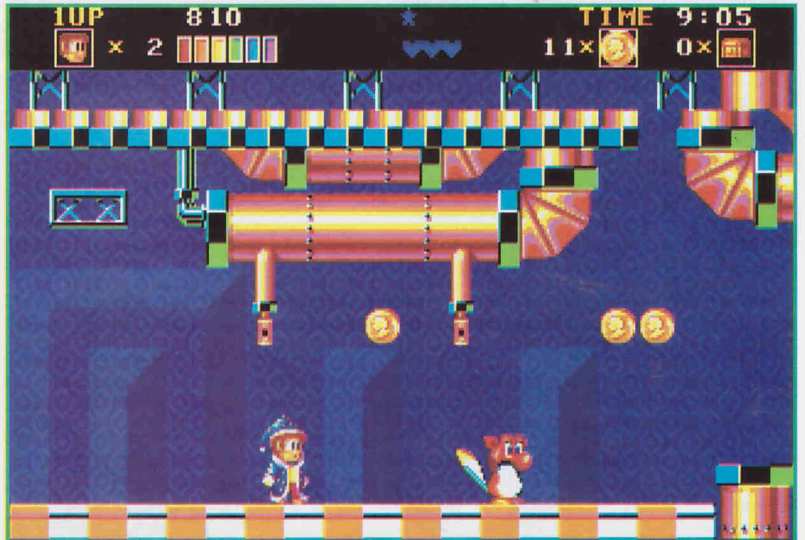
ASA: Asa şeklindeki bu obje sizi sadece bu bölümü geçinceye kadar veya bu hakkınızı kaybedene kadar prens yapar. Prens olmanın özelliği ise enerji kapasitenizin artmasıdır.

KRAL TACI: Kral tacını aldığınızda tabii ki kral olursunuz ve enerji kapasiteniz oldukça artar. Fakat sadece bu işe yaramıyor. Bazı bölümlerde bulunan taht odalarına girmenizi sağlıyor. Bu tür odalara kral olmadan giremezsiniz.

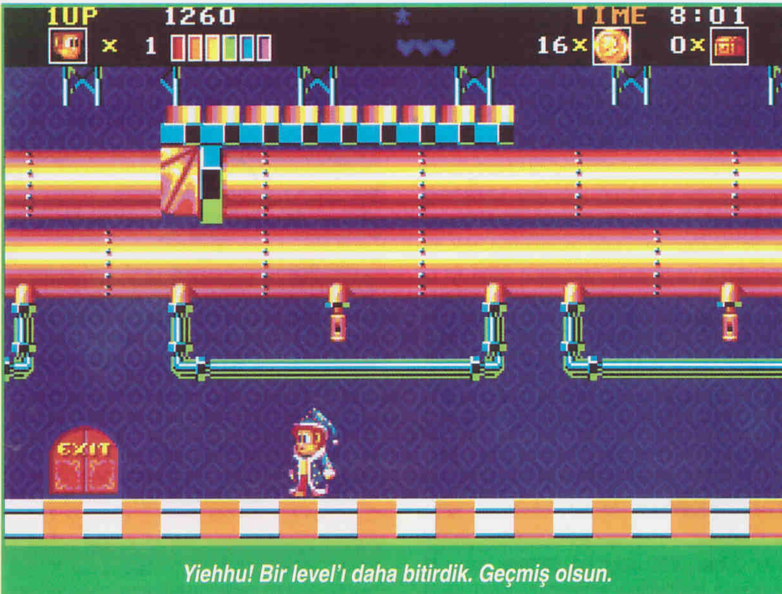
Bölümler ise birkaç çeşide ayrılıyor.

Saraylar: Saraylarda bir çok oda ve yaratıklar bulunur. Hatta bazı odalarda gizli geçitler vardır ve bu geçitler sizi altıncıklara götürür.

Mağaralar: Mağaralarda her türlü garip yaratık var. İnsanı ham yapan piranhalardan tutun da garip uçan mahlukatlara kadar her türlü yaratık sizi bekler. Hatta karşınıza batık gemilerden ateş eden toplar bile çıkabiliyor.



Düşmanımız büyük bir hata yaptı ve bize arkasını döndü, elveda sana sefil yaratık.



Yiehhu! Bir level'ı daha bitirdik. Geçmiş olsun.

Kırlar: Bu mekanlarda garip garip toplar atan bir o kadar garip bitkilerden tutun da sizi sokmaya hazır arılara kadar her türlü yaratık burda da karşınıza çıkacaktır. Buralarda dikkat etmeniz gereken şey hareket eden platformlardır. Hatta bazı platformlardan nereden geldiği belli olmaya keskin bıçaklar çıkar. Su birikintilerine düşüp boğulmak da cabası.

Gördüğünüz gibi bölümler oldukça değişik mekanlarda geçiyor. Bu bölümler iki üç alt bölümden oluşur ve her ana bölümü geçtiğinizde bir bonus bölümü oynarsınız. Bu bölümde bir çuf çufun üzerinde ilerliyorsunuz ve karşınıza toplamanız gereken birçok altın çıkıyor. Bunların yanısıra size diğer bölümde ek zaman sağlayacak süreleri de toplayabilirsiniz. Bazı bölümleri tamamladığınızda size bir password verilir. Bunları sakın kaçırmayın çünkü bazı bölümleri yeni baştan oynamak hiç de cazip gelmiyor. Oyun hakkında söyleneceklerin hepsini söylediğimi sanıyorum. İşte oyun bu havada sürüp gidiyor.

Woody's World az önce de belirttiğim gibi standart platform kalıplarını zorlamaya çalışmış bir oyun. Ne derece başarılı olduğu yine size kalmış bir şey ama bana sorarsanız pek başaramamışlar.

Fakat yine yeniliyorum, bu demek değildir ki bu oyun oynanmaz!. Alın ve birkaç neşeli saat geçirin. Yeni bir oyuna daha sahip olmanın tadına varın ve yeni birşey çıkana kadar oyalanın. Ne olursa olsun, mutlaka eğlenceli birkaç oyun çıkaracaktır. Ayrıca içinizde platformları biriktirenler olduğunu biliyorum. İşte size yeni birtane daha...

ERCÜMENT SEZER

SES		GRAFİK
60	Vision 3 Disket 512 KByte Billboard'da 6 numara	72

GENEL 74

Overdrive



Oh be, sonunda arkadan görünmeyen bir yarış oyunu bulduk. Aslında öteki türde de oldukça zevkli vakit geçirmek mümkün ancak bu tür neredeyse klasik sayılabilir. Buna benzer oyunları yıllar önce de oynuyorduk fakat gün geçtikçe oyunlar daha da gelişiyor. Artık oyunlarımız bilgisayarlar arası kablolarla filan oynanıyor. Kısaca, herşey eğlence için! Overdrive'a gelince, Arcade stili, hızlı bir yarış oyunu. Dört değişik araçla beş değişik zeminde ve yirmi değişik pistte yarışılabiliyor (hmmmm, nefis). Rakiplerinize gelince, karşınızda sekiz değişik karakter var ve hepsinin de kendine has yetenekleri var. Bu kadar yetenekli bir oyunla eğlenmemek imkansız. Gelelim oyunun kullanımına, bu oyunun tüm menülerini açıklamaya karar verdik (arda sırada olur böyle şeyler, dert etmeyin)...

Oyunu çalıştırdığınızda karşınıza bir menü çıkacak -genelde öyle olur zaten-.



Sürücülerin kareteci kılıklı olduğuna bakmayın, gerçekten de bir yarış oyunu bu.

Bu menüde:

START:

Oyuna o anki konfigürasyonla başlama.

OPTIONS:

Oyunun sitilini ve diğer seçeneklerini değiştirme.

DISK:

Skorları ve tur sürelerini Save veya Load etme seçenekleri bulunuyor.

OPTIONS bölümünde bulunan seçenekler ise şunlar:

GAME MODE:
Arcade, Practice, Trails ve 2 Player modlarını seçme.

SOUND:
Müzik, müzik ve efektler veya sadece efektler arasında seçim yapma.

EXIT:
Ana menüye dönüş.



İşte gazı sonuna kadar vereceğiniz an geldi. Hayatta kalmak için kazanmak lazım.

GAME MODE'undaki seçenekler ise:

ARCADE: Aslında bu oyun temelde tek kişilik Arcade stili bir yarış. Yani, şimdi anlatacaklarım sizin en çok oynayacağınız bölüm. Burada ilerledikçe oyunun senaryolarını seçebilirsiniz. Oyun başlamadan size belirli bir miktar para verilir ve bu parayla yarışlara iştirak edersiniz. Yarışları kazandığınızda alacağınız para sonraki yarışlara girmenizi sağlar. En zorlu yarışlar en çok parayı veren yarışlardır. Arabanızı daha iyi bir hale getirmek için yarış esnasında karşınıza çıkan çeşitli eşyaları toplamanız gerekiyor. Bunların içinde daha sonraki yarışlarda arabanızın gidişini iyileştirecek tekerlekler, dişliler ve yakıtlar var. Alacağınız eşyalar oyun süresince elinizde kalır. Yukardaki eşyaların dışında para ve zıplama rampaları bulabilirsiniz. Turbo rampaları aracınızın belirli bir süre roketlemesini sağlar. Paranızın bittiği yere kadar yarışabilirsiniz ancak dikkatli olun çünkü üst üste üç yarışta sonuncu olursanız diskalifiye edilirsiniz. Bazı yarışlarda mutlaka birinci olmanız gerekiyor, ancak bu yarışlar oldukça kolay. Ama bizden söylemesi, sakın bu yarışları sonuncu bitirmeyin!

Yarışlar, beş değişik pistte ve piste bağlı olarak değişen yarış arabası tipleriyle, sekiz yarışçı arasından en az ikisiyle yapılır. Bu iki yarışçı hakkında daha fazla bilgi edinmek için CHARACTER INFO'ya bakın.

Yukarda saydıklarıma bir de zorluk derecesi ekleniyor. Bu zorluk derecesi yarışlara girme ücretini ve kazanılacak parayı etkiler. Oyun iyi bir sürücüyü kolaylıkla diğer bir yarışa taşıyacak şekilde programlanmış. Şeytan sürücüye karşı yapılacak son yarışa gelindiğinde oyunun bitiriliş durumuna göre burada yarışacağınız pistler farklı olur. Yani oyunun son pisti hep aynı pist değil, bu da



Şehir çocukları için tertemiz yollar.

oyunu bir kez oynayıp bitirmenizi engelliyor. Oyunda her seferinde değişik menüler çıktığına dikkatinizi çekerim. Bu aslında uzun süreli bir oyun olması istemiyle böyle yapılmış.

Tabii başarılı oyuncuların her zaman hatırlanabilmesi için tüm yarışlarda en iyi tur zamanı disklere kayıt ediliyor. Böylece başarınızı arkadaşlarınıza kanıtlayabiliyorsunuz.



Gerçek yarışçıların pisti. Hünerlerinizi gösterebileceğiniz zorlu bir yarış.

PRACTICE: Bu bölümde arabanızı, pisti, yarışacağınız rakibi kendi isteğinize göre tasarlayabilirsiniz. Skor olarak bir şey ifade etmez ama becerinizi geliştirmenize yarar. İyi bir yarışçı olabilmeniz için bol bol yarışmalı ya da alıştırma yapmalısınız.

TRIALS: Bu da bir çeşit pratik ama tek farkı, kendinizi zamana karşı denersiniz. Yirmi pistten bir tanesini seçiyorsunuz ve en iyi tur zamanını yapmaya çalışyorsunuz. Buradaki zamanlar daha sonra yapılacak yarışlar için saklanır.



4x4 kullanmanın tam yeri ve zamanı.

2 PLAYER: Bu seçeneği kullanabilmeniz için arkadaşınızın Amiga'sına ve bir de **Null-Modem** kablosuna ihtiyacınız var. İki kişilik oyunda herkes kendi bilgisayarında ancak aynı pistte yarışır. İki kişi oynarken Amiga'nın kullandığı arabalar devre dışı kalır ve mavi araba ikinci kişiye ait olur (aslına bakarsanız oyunun en zevkli hali bu).

Ekran düzenine gelince; ekranın %90'ı oyun alanı olarak kullanımış. Pistin küçük bir haritası bile var, altta ortada haritayı görmeniz mümkün. Buradaki hedef işareti sizin yerinizi gösteriyor. Bu küçük haritaya bakıp da arabanızı sürmeye kalkmayın sakın, virajları alamazsınız. Ancak düz giderken arada bir nerede olduğunuza bakın çünkü bu harita aynı zamanda ilerdeki yol durumu hakkında sizi uyarıyor. Aşağı sağda o anki süreniz (dakika, saniye, 1/100 sn) ve en iyi derece gösteriliyor. Alt solda ise durumunuzu, hız, turbo, yakıt ve kalan tur sayısını gösteren bölüm var. Yakıt azalınca oyun içerisinde bulacağınız yakıtları toplayın. Eğer bunu beceremezseniz yakıtınız bittiğinde oyun da biter.

OVERDRIVE'ın iki çeşit kontrol sistemi var. Biri dijital Joystick kontrolü, diğeri ise gerçek araba mekanik kontrolü. Gerçek araba mekaniği size pistte her yöne uçarcasına hareket sağlar. Böylece arabanızı manyaklar gibi kullanabilirsiniz. Fakat buna alışmak oldukça zor. Sağa çekince sağa, sola çekince sola gitmesinin dışında ateş tuşu gaz pedalı vazifesi görür, joystick geri ise frenler. Joystick ileri hiç bir işe yaramaz, böylelikle Joystick'iniz sağlam kalır. Virajları alırken gaza basmanız arabanızın savrulmasına neden olur ve arabanız kontrolden çıkar. Bu yüzden virajlara mümkün olduğunca yavaş girip hızlı çıkmak gerekir. Gazı kesip birazcık frene dokunursanız bu iş kendiliğinden hallolur zaten.

Pistlerde yağlı yollar, su birikintileri, kasisler, tepecikler ve yarışı zorlaştıracak cisimler en hızlı sürücü olma hayalinizi suya düşürmek için kullanılmış. Bunların dışında pistlerden ekstra para ve eşyalar alabilirsiniz. Bunlar ise yarışı daha kolay bitirmenizi sağlar. Özellikle tekerlekleri, dişlileri ve yakıt bidonlarını arayın.


Turbo'ları kaçırmayın, ama aldıktan sonra da dikkat etmek lazım.

ARABALAR ve ÖZELLİKLERİ:

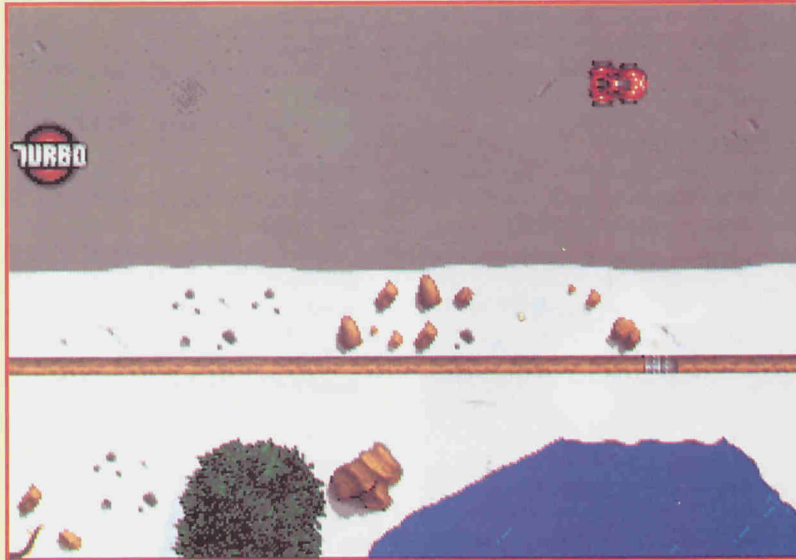
Yarışta dört çeşit araba var:

GRAND PRIX CAR:

Bu araba tam bir yarış arabası. Pistte çok süratli olmasına karşın pist dışına çıktığı anda bütün süratini kaybeder. Hızı olağanüstü, gaza bastığınız anda uçar gider. GP arabaları pis yollarda ve kumda kontrolden çıkar ve etrafında dönmeye başlar. Şehir ve buz pistlerde kullanılır.

SUPERCAR:

GP arabalarının biraz daha yavaş olanıdır. Bunun nedeni ise bazı pist durumlarından daha az etkilenmesidir. Özelliği keskin virajları çok kolay alabilmesidir. fakat yine de pist içinde kalması yolun dışına savrulmaması sağlanmalıdır. Bu arabalar da şehir ve buz pistlerinde kullanılırlar.



Yeteneklerinizi test etmek için mükemmel bir pist. Buzlu pistlerde virajlara dikkat!

4x4:

Bu güçlü araba bütün engelleri ortadan kaldırmak için yapılmıştır. Hızı düşük olmasına karşın kötü yollara hiç aldırmaz. Önüne çıkan engelleri atlayarak çarparak gerekse üzerlerinden geçerek parçalar geçer. 4x4 arenaları için biçilmiş kaftandır. Ayrıca şehir ve buzda da iyi iş görür.

BUGGY:

Bu küçük böceğin hızı ve esnekliği herkesi şaşırtacak düzeydedir. Çöllerde, 4x4 arenalarında mükemmel iş görürler.

OVERDRIVE'da yarışabileceğiniz beş değişik senaryo ise şöyledir:

1- GP CIRCUIT:

Bu pistler hız için yapılmıştır. Virajları yumuşaktır. Hızını en iyi şekilde kullanan birinci olur. Oyunu bitirme sıranız çok önemlidir. Sonuncu olmamanız gerekir. Bu pistte karşınıza birkaç engel çıkabilir fakat kendinizi hızlı bir yarışa hazırlayın.



Düzgün yollar sürate ve aynı zamanda kazaya yol açar.

2- CITY CIRCUIT:

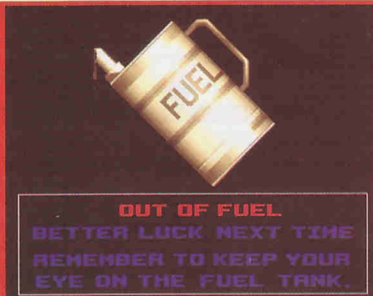
Bu da diğer hızlı pistlerden biridir. Düzgün bir yol ve çok az sayıda engel vardır. Pisti bitirme sırası çok önemli olmadığından GP'den biraz daha kolaydır.

3- ICE CIRCUIT:

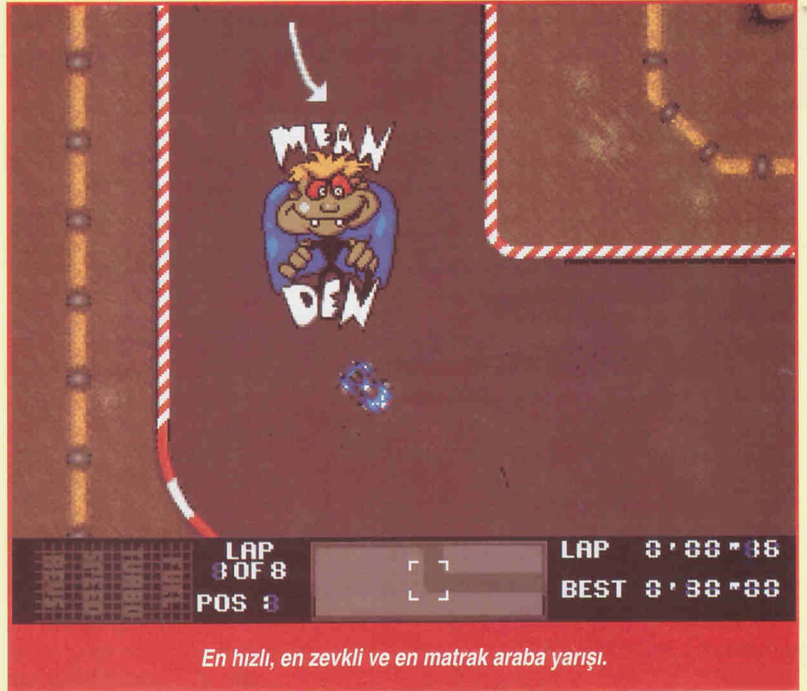
Bu pist de oldukça hızlı ama feci bir şekilde kaygandır. Virajları dönmek ölüm kalım savaşına benzer. Frene biraz sert basmak ise arabanızın fırıl fırıl dönmesine neden olabilir. Ayrıca yollardaki taşlara da dikkat edin.

4- DESERT TRACK:

Bu engebeli, tozlu yol Buggy'ler ve 4x4'ler için biçilmiş kaftandır. Sayabileceğimiz tüm engelleri bu yolda bulabilirsiniz.



Bunsuz kalırsanız başa dönersiniz haberiniz olsun.



En hızlı, en zevkli ve en matrak araba yarışı.

5- 4x4 ARENA:

Yumuşak bir tozla kaplı ve etrafı çevrilmiş olan bu arenada Buggy'leri ve 4x4 arabalarını kullanmak size yarışı kazandırabilir. Yarış arabalarını burada kullanmayı beklemeyin.

Yarışacağınız beş değişik pist bunlar. Şimdi rakibiniz olan sekiz değişik karakterin özelliklerini kısaca anlatalım. Bunlardan yedisi Arcade oyunda karşınıza çıkacak ve sekizincisi bu yedi yarışçıyı geçebilirseniz sizinle yarışacak.

BURT:
Çok yavaş bir sürücüdür. Kolaylıkla geçebilirsiniz.
LANA:
Yavaş fakat iyi bir sürücüdür.
DAN:
Her zaman iyi yarış sürelerine sahiptir.
MAD H:
İflah olmaz hız delisidir. Her türlü pisliği yapar.
SLICK:
Yüksek kabiliyetli bir centilmendir.
THE PROF:
Çok düşünür ve öne geçerse rahat eder.
SHEIK:
Mükemmel sürücüdür ve süper zamanlamaya sahiptir.
?????:
Sadece en iyi olan bu düelloyu kazanır.

Geldik yazımızın sonuna. Virgin kalitesine yaraşır davranarak daha önce benzerlerini çok gördüğümüz yarış oyunlarına değişik bir açıdan yaklaşmış. Super Cars'ı andırsa da aslında daha ilgi çekici bir oyun.

Grafik, kontrol ve oynanabilirlik açısından iyi desteklenmiş bu oyun ders dışı boş zamanlarınızın bir parçası olabilecek kalitede. Oyunun kontrollerinin alışılması zor olması oyunun zevkliliği açısından pek bir şey kaybettirmiyor. Bir de yarışlarda toplanan eşya yerine kazanılan paralarla eşya alınsaydı daha mı iyi olurdu acaba? Disketlerin yükleme problemleri yok. İnsanı sıkmıyor.



Grafiklerin güzelliği karşısında kaza yapmamak elde değil.

İki Amiga ile kullanılması ise müthiş zevkli. İmkanınız varsa mutlaka deneyin. Bol şamatalı yarışlar dileğiyle...

BARIŞ OKAN

SES		GRAFİK
75	VIRGIN GAMES 3 Disket 1 MByte Billboard'da 5 numara	85

GENEL 87

BİL TEK
BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ 'ten

Yenilikler Yağmuru



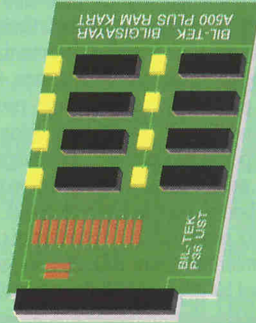
Beklenen AMIGA MULTI ICE III PLUS



Bir çok fonksiyona sahip olan III PLUS ile Amiganızda harikalar yaratacaksınız



A500 PLUS SAHİPLERİ



İŞTE PLUS İÇİN 1 MB CHIP RAM

Ve Diğerleri

- ✓ Uzaktan kumandalı 55 kanal receıver
- ✓ Amiga 3.5 Extern Drive
- ✓ Amiga 5.25 Extern Drive
- ✓ Amiga Kickstart 1.3
- ✓ Amiga 512KByte Ram Kart
- ✓ Amiga 1.0MByte Ram Kart
- ✓ Amiga 1.5MByte Ram Kart
- ✓ Amiga 2.0MByte Ram Kart
- ✓ Amiga Sound Sampler
- ✓ Amiga Midi Ara Birimi
- ✓ Amiga Adaptörü
- ✓ Commodore Multi Ice III
- ✓ Commodore Multi Ice VI
- ✓ Diğer Commodore Kartuşları Ve ayrıca
- ✓ Bilgisayar Sarf Malzemeleri



A500 (1.3) SAHİPLERİ

AMIGA 500 PLUS alamadım diye üzülmeyin



KICKSTART INTERN ROM

2.0 Kickstart ROM'unuzu alın sizin de bir PLUS'ınız olsun.

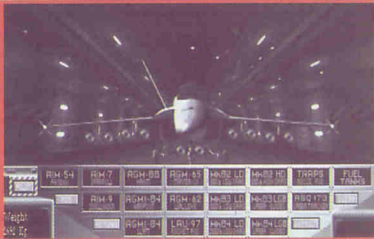
BİL TEK
BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ
Ebbuziya Cad.Marmara Çarşısı
No:105-106 Bakırköy/İstanbul
Tel: 583 14 90 - 583 42 37

COMBAT AIR PATROL

FLIGHT SIMULATION



Şu son zamanlarda elimize geçen en iyi simulasyon hangisi diye sorsam eminim cevabınız Gunship 2000 olacak. Zaten bu aralar oynanabilir derecede kaliteye sahip tek simulasyon G 2000. Daha doğrusu sadece oyun idi. Neden mi? Çünkü geçen gün elime geçen bir simulasyon bende derin bir hayranlık uyandırdı. Eminim aynı olay sadece benim başıma gelmemiştir. Çünkü simulasyon hastası olanlar ben bu satırları yazarken oyunu karıştırmaya başlamışlardır bile. Oyunun kalitesi hakkında bir tek kelime, bir tek isim size oldukça iyi bir ipucu verecek. Bu büyülü kelime, **PSYGNOSIS.** Oyunun adı **COMBAT AIR PATROL**. Her yönüyle Psygnosis'in "İşte bu bir Psygnosis oyunu" dedirten özelliklerini taşıyor. Sanırım artık sizi fazla bekletmeden oyun hakkında gerekli açıklamaya geçsem iyi olacak.



Eminim silahlar size de çok fazla gelecektir.

Oyun aslında iki disket fakat üçüncü bir disket olarak alacağınız diğer diskette oyunun demosunu izleyebilirsiniz. Daha doğrusu bu disket oyunu Install etmek için kullanılıyor. Fakat bu arada demoyu da izlemeyi ihmal etmeyin. Oyunu yüklediğinizde bir dil seçimi yapmanız gerekiyor. Bu ekranda Fransızca, Almanca, İspanyolca ve İngilizce olmak üzere dört dil var. Bu ekranı geçtikten sonra bir şifre soruluyor. Ama tabii ki oyun kırık olduğundan ENTER tuşuna basarak geçiyorsunuz. Evet, artık oyunun ana menüsünün olduğu ekrandasınız. Bu ekranda bulunan seçeneklerin 7 işlevi var.

CONFIG.: Oyunda sizi etkileyebilecek bir çok ayarlamayı bu seçeneği kullandıktan sonra ortaya çıkan ekranda yapacaksınız. Bu özellikler çok çeşitli ve oyunu tamamen farklı durumlara sokabiliyor. Örneğin, bulutları ve hava durumunu açtığınızda oyunun seyri tamamen değişiyor. Bulutlar bir anda belalınız olup çıkıyor. Diğer taraftan görevler esnasında siz mutlu bir şekilde uçarken, kendinizi tüm buraların kabadayısı gibi hissederken karşınıza düşman çıkıp çıkmamasını da ayarlayabilirsiniz.



Brifing ve revir yan yana. Önce göreve gidip sonra kendinizi tedavi ettiriyorsunuz. Ruhsal açıdan.

PILOT ROSTER: Bu ekranda bir çok pilot ismi bulunuyor. Ayrıca rütbelerini ve tecrübeli olup olmadıkları da belirtilmiş. Eğer daha ayrıntılı bilgi almak isterseniz INFO seçeneğini kullanmalısınız. Ayrıca ERASE ile bir pilotu silip yerine kendi pilotunuzu yerleştirebilirsiniz. Fakat bu şekilde oyuna sıfır bir pilotla başlarsınız. Çünkü diğer hazır pilotlar arasında Major'den Captan'a kadar her rütbeden pilot bulunuyor. SAVE ile yarattığınız pilotu diske kaydedersiniz. Bütün bu işlemlerden sonra SELECT ile seçtiğiniz herhangi bir pilotu aktif hale getirebilirsiniz.

INSTANT FLIGHT: Instant flight bir nevi deneme uçuşu yapmanızı sağlar.

TRAINING: Buy seçenek sayesinde uçağınızı yer ve hava hedeflerine karşı denemenizi sağlar. Ayrıca Uçağınıza havada yakıt ikmali gibi önemli bir sorunu da bir çok pratik yaparak bu denemeler sırasında halledebilirsiniz.

SINGLE MISSION: Eğer uçağın kontrollerine alışmak için yeteri kadar deneme yaptığınızı düşünüyorsanız artık asıl uçuşlar içeren görevlere geçebiliriz. Bu seçeneği seçtiğinizde bir çok görevin bulunduğu bir ekrana geçersiniz. Bu ekranda oldukça çeşitli görevler bulunuyor. Köprü bombalamadan tren saldırılarına, havaalanı baskınlarına kadar değişen bir görevler arasından herhangi birisini seçtiğinizde kendinizi bir anda hangarda buluyorsunuz. İşte oyunun



Kontrol paneli hiç de karışık değil. Hemen alışırsınız.

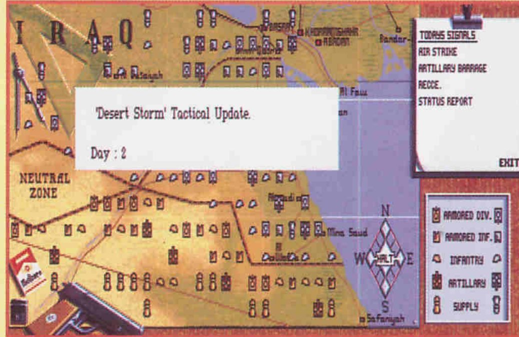


Uçuşa hazır bir bebek. Sizin emir vermenizi bekliyor.

can alıcı bölümü olan silah seçimine geldik. Hangardaki teçhizat çeşidi oldukça fazla ve her birinin ayrı ayrı özellikleri var. Uçağınıza roket, bomba, silah vs. yüklemek ise oldukça basit. Uçağa yüklenebilecek herhangi birinin üzerine kliklediğinizde uçağın alt tarafında bu silahın nerelere konabileceğini gösteren ok işaretleri belirecektir. Mouse'un sol düğmesinden parmağınızı hiç çekmeden silahı ok işaretinin biraz üzerine getirip parmağınızı düğmeden çektiğinizde silah uçağa yüklenmiş olur. Bazı silahlar her uçağa yüklenmez. Bunun nedeni ise kullanacağınız uçağın size verilen göreve göre değişmesidir. Örneğin saldırı görevlerinde size manevra kabiliyeti yüksek hafif bir uçak verilirken, bombardıman görevinde daha ağır olan bombardıman uçağını kullanmanız gerekir. Uçağın üzerindeki silahları REMOVE seçeneği ile sökebilirsiniz. ADD ile bir başka silahı uçağa yükleyebilirsiniz. DEFAULT ise hazır yüklenmiş silah sistemlerini ekrana getirir. Bu yükleme çeşitlerinden birini beğenirseniz uçağınız o silahlarla donanacaktır. Silah yükleme işiniz sona erdiğinde PILOT seçeneği ile göreve başlayabilirsiniz. Uçuş ekranına geçtiğinizde çoğu kez uçağınız havalanmaya hazır sizi bekler durumdadır. Unutmadan söyleyeyim, kalkış yaptığınız yer bir uçak gemisi. F1 ile kokpit ekranına geçtikten sonra sol ve sağ ALT tuşları ile motorları çalıştırın. Daha sonra + ile motorların gücünü artırın. isetterseniz motorların gücünü HELP ile de artırabilirsiniz. Tek farkı HELP motorların gücünü maksimum seviyeye çıkartır. Motorların gücünü belirli bir seviyeye çıkarttıktan sonra L tuşuna basarak frenlerden kurtulun. Artık uçağınız ok gibi yerinden fırlayıp gökyüzüne havalanacaktır. Havalandıktan sonra gideceğiniz yönü ayarlayın. Hedefin yönü zaten işeretlenmiş durumda. Tek yapacağınız şey ok işaretiyle gösterilen istikamette yol almak. Yönünüzü değiştirirken yön tuşlarını kullanarak uçağın pozisyonunu bozmanıza gerek yok, < ve > tuşlarını kullanarak uçağın yönünü çok rahat değiştirebilirsiniz. Hedefe ulaşmak için daha önceden belirtilen noktaları (WAYPOINT) izlemelisiniz. Hedef ekranının sol altında waypoint'e olan uzaklığınız gösterilir. Waypoint seçimini W tuşu ile yapabiirsiniz. V tuşuna bastığınızda özelikle gece uçuşlarında size büyük yararı olacak bir ekrana geçersiniz. Bu ekranda uçağın görüş alanındaki herşeyi görebilirsiniz. C tuşuna bastığınızda uçağınızın uçuş rotasının neresinde olduğunu görebilirsiniz. O anda aktif durumda olan silahınız Waypoint'in üzerinde gösterilir. Silah seçimini CTRL ile yapabilirsiniz. TAB tuşu hedef ekranını değiştirmenizi sağlar. Tam üç çeşit ekran var. Z tuşu uçağın dönüşlerdeki hassasiyetini ayarlar. K klavye ile J joystik ile M ise mouse ile uçağı idare etmenizi sağlar. F tuşları her zamanki gibi dış kamera açılarına ayrılmış ve her yönüyle mükemmel. [ve] tuşları Zoom in ve Zoom out işlevlerini yerine getirir. Uçuşla ilgili teknik noktalar bu kadar.



Bir çok simulasyonda olduğu gibi, görüntü çeşitleri oldukça fazla.



Aynı zamanda askeri harekatı da kumanda ediyorsunuz.

BEGIN CAMPAIGN: İşte asıl oyuna geçmenizi sağlayan seçenek bu. Böylece kendinizi belalı bir savaşın tam ortasında buluyorsunuz. Yalnız dikkat etmeniz gereken bir nokta var. Savaşa başlamak için oyunun ikinci disketinin korumasını kadırmanız gerekiyor.Böylece her hareket diskete kaydedilir. İkinci disketin bir kopyasını kullanmanız yerinde bir hareket olacaktır. Şu anda brifing odasındasınız. Bu ekranda bir çok seçenek var. Özellikle kapıdaki birkaç odaya gitmenizi sağlayan seçenekler çok önemli.

WAR ROOM: İşte bir çok simulasyon oyununda bulunmayan bir özellik karşınıza çıktı. Çünkü bu odada alabileceğiniz kararlar sayesinde savaşın tüm kaderini etkiliyorsunuz. Diğer simulasyonlardaki gibi savaşa sadece bir uçağın içinden bakmıyorsunuz. Evet, tamamen aktif şekilde katıldığınız görevler yine uçuş bölümleri olacak. Fakat bu odada vereceğiniz stratejik önem taşıyan emirler savaşın her türlü fonksiyonunu elinizde bulundurmanızı sağlıyor. Sol tarafta bulunan haritada sizin ve düşmanın birimlerini görürsünüz. Bu birimler Armored Division, Armored Infantry, Infantry, Artillary ve Supply olmak üzere tam beş gruba ayrılıyor. Sağ üst köşede bulunan emirler istediğiniz birliğe bombalama ve saldırı yapmanızı sağlıyor. Ayrıca STATUS REPORT ile birlikler hakkında ayrıntılı bilgi alabilirsiniz.

MEDICAL OFFICER: Tıbbi yardımların yapıldığı sağlık odası.

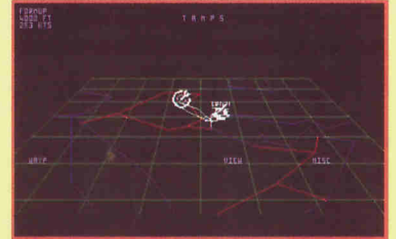
MESS ROOM: Ekrana görevlere katılan pilotların listesi gelir. Herhangi birini seçerek pilot hakkında çok geniş bilgi alabilirsiniz. Bu bilgiler genelde kaç göreve çıkmış, kaçı başarıyla sonuçlanmış, görev başarı yüzdesi nedir gibi önemli bilgilerdir.

HANGAR DECK: Silah seçimlerini yapabileceğiniz hangara gitmenizi sağlar.

FLIGHT DECK: Hanagara uğramadan hemen uçağınıza atlarsınız.

Bu seçeneklerin dışında odada bulunan üç alet var. Bunlardan ilki sol tarafta bulunan bir film makinası bu makineyi klikleyerek görevle ilgili gereken bilgilere sırasıyla bakabilirsiniz. Ayrıca hedefin görüntülerini yine bu makineden seyredebilirsiniz. Diğer makine ise Printer'dır. Bu alete kliklediğinizde görevle ilgili bazı bilgileri okuyabilirsiniz. Son aletimiz ise bir bilgisayar. Bilgisayarı seçtiğinizde uçuş rotanızı gösteren oldukça iyi hazırlanmış bir ekranla karşılaşırsınız. Ekranın alt tarafında WAYP, VIEW ve MISC olmak üzere üç ana başlıkta toplanmış bir çok seçenek bulunuyor.

Artık Hangar Deck veya Flight Deck seçeneklerinden herhangi biriyle göreve çıkmaya hazırsınız.



Üç boyutlu rehberiniz sizi her yere götürüyor.

COMBAT AIR PATROL Pysgnosis'in her zamanki başarılı çalışmalarından biri. Oyun genel açıdan oldukça iyi bir çizgi yakalamış. Uçuş ekranları her açıdan mükemmel.

Sonuç olarak söyleyeceğim son söz "Bu oyunu mutlaka ama mutlaka alıp oynayın".

ERCÜMENT SEZER

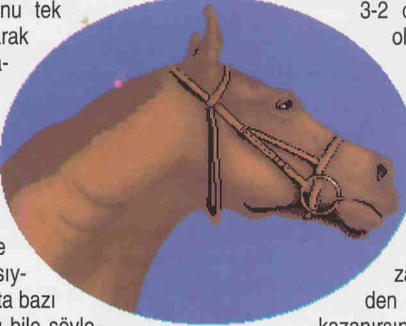
SES		GRAFİK
60	PYSGNOSIS 3 Disket 1 MByte Billboard'da 4 numara	75

GENEL 90

WINNING POST



Bu aralar şans oyunları, eskiye oranla, daha sık çıkmaya başladı. Bunların çoğu ise daha önce yüzlerce kez karşımıza çıkan oyun mantıklarına sahip. Geçen ay elime geçen Winning Post isimli bu oyun şans oyunları arasında belki de en çok kullanılan türde. Bu şans oyunu tek kollu soyguncular olarak adlandırılan şans makinelerinden biri. Evet, belki bu makineler bilgisayarlarımıza bir kaç yüz kez girmiş olabilir ama bu oyun bazı özellikleri sayesinde bunların arasından sıyrılmayı başarıyor. Hatta bazı orijinal yanları olduğu bile söylenebilir. Oyunun sistemi dört haneli şekilleri bilmem kaç şekilde yanyana getirerek para kazanmaya dayanıyor. Ama at yarışlarıyla ilgili bazı alt bölümlere sahip olması oyunu biraz olsun oynanabilir hale getiriyor. Mouse imlecini sağ alt köşedeki ikona getirip düğmeye bastığınızda şekiller hızla dönmeye başlıyor ve birer birer rastgelen şekiller ortaya çıkıyor. Gelen şekillerin bir anlamı varsa para kazanıyorsunuz. Ama oyunun asıl amacı bu değil. Yani tabii ki amaç para kazanmak ama bu şekilde kazanmak değil. Bazı şekillerin üzerinde bir ile dört arası bir sayı bulunur. Diyelim şekilleri bir tur çevirdiniz ve rastgelen şekillerin içinde 1-3-2 olmak üzere numaralı olan üç şekil var. Bu sayıların toplamı kadar harf, alttaki WINNING POST yazısında yanmaya başlar. Eğer bu yazıdaki tüm harfleri yakmayı başarırsanız oyuna farklılık kazandıran alt bölümlerden birini oynama hakkını kazanırsınız.



Bu bölümlerin isimleri hızla ekranda gelip geçmeye başlar ve siz mouse'un sol düğmesine bastığınızda hangi bölüm ismi ekranda duruyorsa o bölümü oynarsınız. Bölümlerin özellikleri ise oldukça fazla ve bunları öğrenmek artık size düşüyor. Bu arada, eğer sol üst köşedeki altı adet renkli karenin ne olduğunu merak ederseniz size onların birer at olduğunu söyleyebilirim. Evet yanlış duymadınız, pardon okumadınız onlar birer at. Hangi bölümdü bilmiyorum ama bir bölümde bir at seçmeniz gerekiyor ve seçtiğiniz at geldiğinde verdiğiniz paranın bir kaç katını kazanıyorsunuz. Kazandığınız paralar elinizdeki paralara dahil olmuyor. Çünkü bu paralar kasanıza atılıyor. Elinizdeki para bittiğinde bu kasadan istediğiniz kadar para çekebiliyorsunuz.

Dört şekilinde aynı olması gerekmiyor. Üç de yeterli.

Dörtlü yakaladığınızda cebiniz bol para görüyor.



Tek kollu canavarlara fark atan bir ekran dizaynı, değil mi ?

Winning Post geleneksel kumar makinelerinin yeni bir modelini içeriyor. Bu tür oyunlar çok ses getirmese de sıkıntılı zamanlardan kurtulmak için mükemmeldir ve genelde tüm oyun meraklıları tarafından sevilirler. Sonuçta, bir disk ayırmaya değecek bir oyun.

ERCÜMENT SEZER

SES 62

Mental Image
1 Disket
512 KByte

GRAFİK 75

GENEL 78

Lothar Matthaus



Sonunda Ocean firması Goal! adlı oyunla yarışabilecek nitelikte bir oyunu piyasaya sürdü: Lothar Matthaus.

Oyun kısaca Kick Off ile Emliyn Hughes karışımı bir futbol oyunu. Ama bu tip oyunlardaki gelişmelerden nasibini fazlasıyla almış. Bence yakın bir zamanda Goal!'ün papucunu dama attırır. Neyse lafı fazla uzatmadan oyunun tanıtımına başlayalım.

Oyunu yüklediğinizde karşınıza bir MAIN MENU ekranı çıkıyor. Burada sırasıyla soldan sağa:

1 OPTIONS

I- Play Options:

a-Individual Equal Skills: Ferdi veya takım becerisini ön plana çıkarır. Futbolu iyi oynayamıyorum derseniz takımınızdaki diğer oyunculara da gol atma şansı verip Equall Skills'i seçin.

b-Wiew Computer: Kaleci vs. oyuncuları bigisayarın kontrolüne yarar.

c-Music On/Off: Bunu hepiniz biliyorsunuz.

d-Match Practice Mode: Liglere başlamadan biraz ısınmakta yarar var.

e-Manuel Auto Radar: Buradan ekranda görünen oyuncularınızın yerini gösteren şemayı değiştirebiliyorsunuz. Auto moduna alırsanız bilgisayar şemanın yerini kendisi ayarlar.

f-Lenient Average Strict Referee: Belkide oyunda en çok işinize yarayacak yer. Hakemin olaylara müdahalesini buradan ayarlayabilirsiniz. Lenient en hoşgörülü hakem cinsi. Kasap gibi oynasanız bile herşeye göz yumuyor.

g-Ping Passing: Topa vuruş efektlerini açma ve kapamaya yarıyor.

h-Point to Pass: Burda kime pas verebileceğinizi gösteren okları ayarlıyabiliyorsunuz. Yani hangi adam boşsa oyuncunuzun altındaki ok o yönü gösteriyor.

i-Crosshair Kicking: Penaltı atışlarında kaleciyi ters köşeye yatırmaya yarıyor.

II- Replays:

Buradan oyundaki tekrarları ayarlayabiliyorsunuz.

2 TEAMS

Oyundaki takımları buradan seçip kendi gurubunuzu oluşturabilirsiniz.

3 FRENDLY

İki kişi kapışmak için bu seçenekten daha iyisi olamaz.

4 CUP

a-Fixturs: Kupada oynanacak maçların sıralamaları.

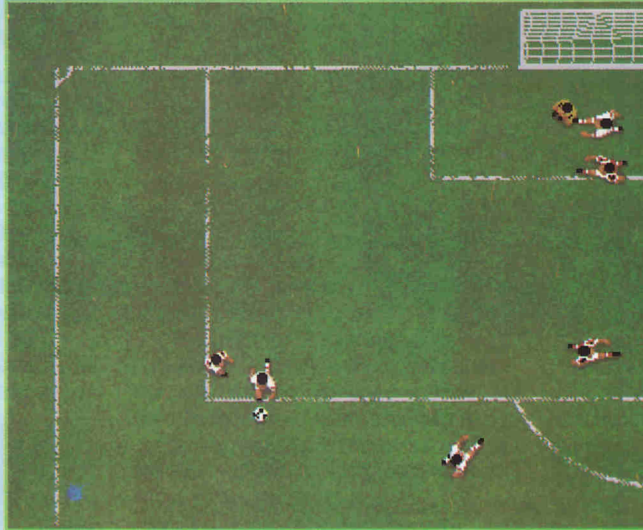
b-Start Match: Bütün herşeyi hazırlamışsanız maça başlamak için ne bekliyorsunuz.

c-New Contest: Kupada oynayacak takım adedi için gerekli ayarlamaları buradan yapabilirsiniz.

d-Load file: Hazırladığınız datayı yüklemeye yarar.



Oyunun ilk menüsü genel olarak oyunda yapabileceklerinizi gösteriyor.



Top kontrolü ve oyun akışı bu işi hiç bilmeyenlere bile hitap edebiliyor.



İyi tasarlanmış bir futbol oyunu. Üzerinde epey çalışıldığı belli.











Menülerin çokluğu oyunun gelişmişliğinin kanıtı.

Bol bol taktik üreteceğiniz bölüm dahi düşünülmüş.



Oyunu hep tepeden görerek oynamaktan bıkınca böyle de oynayabilirsiniz.

e-Save File: Hazırladığınızdatayı diskete saklamaya yarar.

f-Format disk: Data hazırlamak için tabii ki bir formatlı diske ihtiyacınız olacak.

5 LEAGUE

Burada bilgisayarın hazırlamış olduğu Alman, Fransız, İtalyan veya İspanyol liglerinden birini seçebileceğiniz gibi New Ocean League den yeni bir lig yaratabilirsiniz. Yarattığınız lige devam etmek için Load League From Disk seçeneğini kullanabilirsiniz.



Golleri yandan seyretmek kadar eğlenceli birşey yok !

6 TACTIC

İşte size iyi bir antrenör olmak için bir fırsat. Gol atamasanız bile oyuncularınıza vereceğiniz taktikle galip gelmek zor değil. Burada yapmanız gereken isterseniz bilgisayarın hazırlamış olduğu Standart, Attacking, Balanced veya Defensif taktiklerden birini kullanın isterseniz kendi taktiğinizi yaratın. Kendi taktiğinizi yaratırken dikkat etmeniz gereken yanlız kendi ceza sahanızda değil, orta sahada, korner vuruşlarında ve rakip ceza sahası içinde de taktik belirlemenizdir.

Taktikleri hazırlarken iki farklı taktik yaratabiliyorsunuz. Bunları da devre arasında değiştirmeniz mümkün.

Bu kadar açıklamadan sonra şimdi de oyuna başlamaya gelelim. Mesela liglerde oynamak istiyorsunuz. Öncelikle League seçeneğine girin ve herhangi bir ligi seçin. Burada size yeni bir menü ekranı açılacaktır. Burada bulunan seçeneklerden STANDINGS size lig sıralamasını gösterecektir. Bu sıralama her maç bitiminde tekrar etmekte, kaçıncı durumda olduğunuzu buradan öğrenebilirsiniz. FIXTURES seçeneği size oynanacak karşılaşmaları hafta hafta göstermekte, buradan oynayacağınız maçları görebilir ve ona göre hazırlık yapabilirsiniz. NEW CONTEST ile başka bir lige girmek elinizde. LOAD FILE, SAVE FILE, FORMAT DISK seçenekleri ile kendinize bir data yaratabilir ve sıkılmadan uzun süre devam edebilirsiniz.



Kick-Off serisi sayesinde bu görüntüye çok alıştık.

START MATCH seçeneği ile artık oyuna girebilirsiniz. Burada yapmanız gerekenler ise şöyle, öncelikle kontrol etmek istediğiniz takımı seçmek. Bunun için sol üst köşede yazılı takım adlarından birinin menajerinin üzerine gelip ateşe basmanız yeterli. Computer Manager yazısı, Player Manager'e dönüşecek ve artık o takımı siz yönetebileceksiniz.

Takımınızı seçtikten sonra tekrar bir önceki ekrana dönüp fikstürlere bakmanız mümkün. Bunu sağ alt köşedeki EXIT ile yapabiliyorsunuz.

Ayrıca SKILL LEVEL oyunun zorluk derecesini, NORMAL PITCH istediğiniz saha tipini (Çamurlu, Islak, Sert vs..) ayarlamanızı, NORMAL TEAM PLAY bireysel veya takım oyununu, TIME ile oyun süresini, WIND ile rüzgarın durumunu ayarlıyabiliyorsunuz.

Eeee artık sıra maça başlamaya geldi. START ile maça başlayın ve bol bol gol atın. Ama karşınızdaki takımlar hiç de yabana atılır cinsten değil. Bunu sakın unutmayın.

Ayrıca hatırlatmam gereken bir şey daha var. Oyun esnasında V tuşu ile sahanın görüntüsünü soldan sağa veya yukarıdan aşağı şekilde görmek mümkün. Bu özellik oyunu GOAL!'e bir hayli benzetmiş. R tuşu ise oyunun tekrarlarına girmenizi ve çıkmanızı sağlıyor. Replay'lerde kullanım aynı bir teyp gibi. Joystick'inizi sola veya sağa çekince hızlı bir şekilde pozisyonları seyredebilirsiniz (hatta baştan sona kadar seyretmeniz bile mümkün).



Tipik bir gol kaçırma sonrası sahnesi.

Evet dostlar benden bu kadar. Bundan sonrası tamamen sizin başarınıza kalmış. Tavsiyem bir an önce bu oyunu edinin ve oynamaya başlayın. Çünkü bu oyun en kısa zamanda GOAL!'ün tahtına yerleşebilir.

ÖZGÜR GÜRSU

SES		GRAFİK
80	Ocean 2 disket 1 MByte Billboard'da 2 numara	85

GENEL 85

ARNIE 2



Arnie 2, bu tip oyunları sevenlerin büyük bir ihtimalle bildiği Arnie'nin devamı niteliğinde bir shoot'em up. Aslında bu tür oyunlarda anlatılması gereken çok önemli şeyler olmasa da değinilmesi gereken bir kaç şeyi size kısaca anlatmaya çalışacağım.



İdealinizdeki görevi seçip silahınızı boşaltmaya başlayın.

Oyunda, hem Rambo gibi bir portatif ayıyı kontrol ediyor, hem de her yönden karınca sürüsü gibi gelen düşman askerlerini öldürmeye çalışıyoruz.

Oyunu yüklediğimizde karşımıza; oyunun kaç bölümden oluştuğunu, kaç hakkımız olduğunu gösteren bir ekran çıkıyor.

Oyun dört görevden ibaret ve joystick yardımıyla istediğimiz görevden başlayabiliyoruz. Benim size tavsiyem, görevler giderek zorlaştığı için ilk görevden başlamanızdır.

Görevler sırası ile şöyle:

1- CHEMICAL FACTORY

İlk görevinizde, kimyasal silah fabrikası ve sağa sola yerleştirilmiş olan kimyasal silahları yok etmeye çalışacaksınız. Tabii bu o kadar kolay olmayacak. Çünkü, düşman askerleri başta da bahsettiğim gibi her yerden çıkıyorlar. Bu durumda yaşam çizginiz kısa olduğundan, öncelikle düşmandan ve dolayısıyla onun ateşinden korunmanız gerekiyor. Çünkü düşmanın size teması bile çizginizin dörtte bir oranında kısalmasına neden oluyor. Fakat size esas zarar veren, düşman askerlerinin attığı ıvır zıvırlar (bomba, roket, havantopu,vs..). Bunlardan kaçmak oldukça zor fakat imkansız değil. Buna rağmen imkansızı başaramıyorsanız benim gibi yaparsınız: escape tuşuna basarak oyundan çıkar ve ikinci göreve başlarsınız.

2- AIR BASE

Buradaki amacınız hava üssünü basıp (nasıl basacaksanız??) sizin için son derece önem taşıyan belgeleri ele geçirmek. Bu bölüme başlar başlamaz üzerinize ateş ederek son sürat bir tank geliyor. Sakın benim yaptığım gibi tankın karşısına geçip elinizdeki silahla onu vurmaya kalkışmayın. Çünkü, bizim attığımız mermiler tankın sadece kaşınma problemini hallediyor.

Burada ilk yapmanız gereken şey, tankın sizin yanınızdan geçip gitmesini beklemek ve telle çevrili alanın dışında sizin üzerinizde faaliyet gösteren birkaç düşman askerini egale etmektir. Bu işi tamamladıktan sonra, artık telle çevrili alana girebilirsiniz. Bu alana girebilmek için kapıyı uçurmanız gerek; unutmayın kapı sağ tarafta. Bunu özellikle belirtiyorum ki, siz de benim gibi on saat girişi aramayın.

Neyse sonunda sizi içeri soktum. Düşman askerlerini vura vura ilerlerken birden bir ses duyuyorsunuz. Boooomm!.. Öldünüz. Diğer hakkınıza geçip etrafınıza bakındığınız da yerde minik minik beyaz şeyler göreceksiniz. İşte o beyaz minik şeyler mayın olup üzerine bastığınızda sizi booomm'lamak suretiyle öldürüyor. Bundan anlaşılacağı üzere mayınlara çok dikkat etmek ve üzerlerine basmamak gerekiyor.



Ortalığın sakinliğine bakmayın, tarlada yürümeye pek benzemiyor...

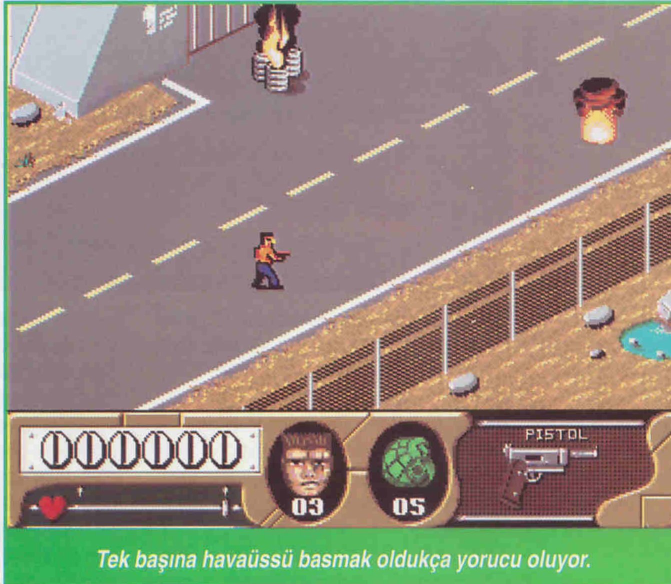
Aklıma gelmişken sizlere silahlardan bahsedeyim, daha sonra açıklamamıza kaldığımız yerden devam ederiz. Oyun boyunca tek bir silaha sadık kalmanızı kimse sizden beklemiyor. Çeşitli düşman askerlerini öldürdükçe onların silahlarını alabiliyorsunuz. Bazı düşmanlarda ölünce gerilerinde, ilk yardım çantası bırakıyorlar; işte bu ilk yardımlar sizin yaşam sürenizi uzatabiliyor. Onun için bunları kaçırmamanızı tavsiye ederim.

Oyunda zaten dört tip silahınız var. Bunlar sırasıyla: Pistol, M1-Rifle, Colt commander ve el bombalarınızdır. Silahları, space tuşuyla (kimilerine göre namı diğer uzun çubuk) değiştirebilirsiniz. Ayrıca joystick'in ateş tuşuna biraz uzun basarak da bomba

atabiliyorsunuz. Unutmayın el bombalarınız sadece beş adet. Şimdi sıra üçüncü bölümde.

3- NAVAL BASE

Bu bölümde ise düşman donanması'nın pasifik okyanusuna açılmasını engellemeye çalışıyorsunuz. Yine burada da düşman askerleri her yerden üzerinize geliyor ve ateş ediyorlar (bu yerlere gemilerin bacaları da dahil). Siz de her zamanki gibi onları öldürmeye çalışıyorsunuz. Bu böyle med cezir gibi devam edip gidiyor. Tabii ki bu böyle benim anlattığım gibi basit olmuyor. Oyunu oynarken siz de bunun farkına varacaksınız.



Tek başına havaüssü basmak oldukça yorucu oluyor.

size madalya takılıyor ve tebrik ediliyorsunuz. Ve son ekran...

Oyunun kontrolü biraz zor olsa bile, bu tür oyunlardan hoşlananların zevkle oynayabileceği bir oyun Arnie 2. Oyunun diğer bir özelliği de birincisine nazaran soldan sağa değil de 45 derece açı altında tüm ekranda savaşabilme olanağının olması.

Bir oyunun daha sonuna geldiğimizde hepinize savaşsız günler, aylar, yıllar, vs.. dilerim.

Başka bir oyun açıklamasında tekrar karşılaşıncaya kadar hoşçakalın.

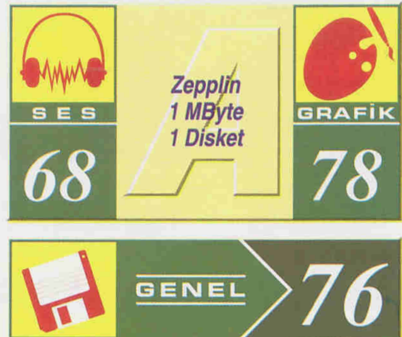
KORAY KAYNAK

4- PRISONER OF WAR CAMP

İşte son bölüm. Bu bölümde düşmanın esir aldığı onsekiz tane politikacıyı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Bence oyunun en zevkli bölümü burası. Çünkü, savaşmaktan çok labirentten labirente geçip esirleri kurtarıyorsunuz. Burada dikkat etmeniz gereken en önemli husus yanlışlıkla esirleri vurmamak.

Eğer yanlışlıkla bir esir vurulursa görev başarısız sayılıyor. Ben bunu görevi bitirip oyunun sonuna geldiğimde öğrendim. Dikkat edeceğiniz diğer bir husus ise, düşman askerleri'nin esirleri öldürmelerini engellemek. Çünkü zorda kaldıklarını anlayınca esirleri öldürüyorlar.

Görevi bitirdiğinizde dolayısıyla oyunu da bitirmiş oluyorsunuz. Üsleriniz tarafından



AIRFORCE COMMANDER

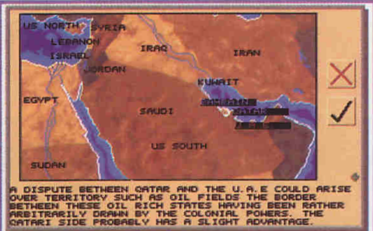


Savaş uçakları hep ilgimi çekmiştir. Her zaman bu harika savaş makinelerine karşı inanılmaz bir merak duydum. Fakat uçak simulasyonlarını bir türlü severek oynayamadım. "üff ne oyun abi yavvv!" diye övgüyle bahsedilen üzerinde devamlı tartışılan bir çok oyunu alıp oynadım fakat aynı zevki yakalayamayınca simulasyon oyunlarının bana göre olmadığına karar verdim (en sonunda). Zaten en son Red Baron oynayalım dedim kendimi İETT otobüsünde Eminönü'ne gidiyorum sandım. Fakat geçenlerde elime geçen bir oyun bu konudaki açığımı kapatmak için sırf bana gönderilmiş gibiydi. Oyunun ismi AirForce Commander. Oyun genelde strateji havasında geçiyor. Kontrolünüz altında bulunan bir kaç hava üssü var ve bu üslerde emriniz altında Mig 29, Tornado ve Phantom gibi bir çok uçak var. Son model, teknoloji harikası uçak ve teçhizatlar emrimize amade.



Toplantı odası. Yani oyunun başı.

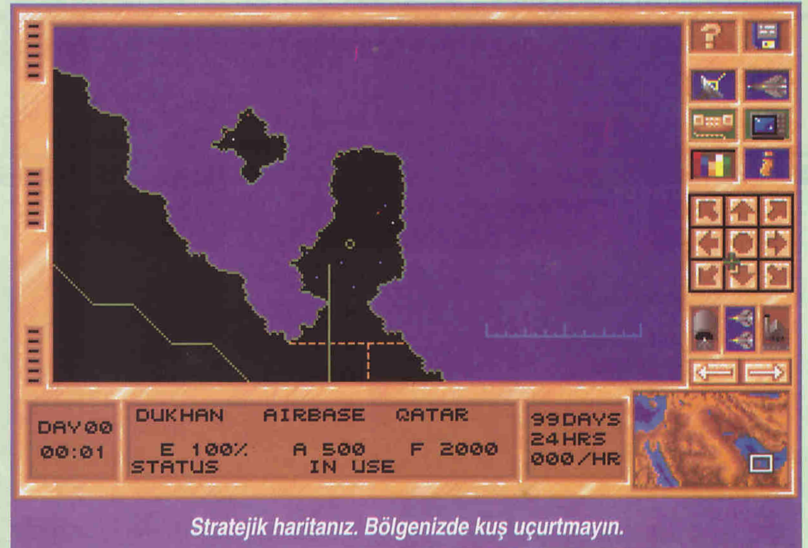
Oyuna başladığınızda bir senaryo seçmeniz gerekiyor. Bu senaryolar oldukça çeşitli ve bunlar hazırlanırken her türlü zorluk kombinasyonu oluşturulmuş. Zaten görevlerin zorluğu iki kısımda belirleniyor: Zorluk ve karmaşıklık. Senaryolardan herhangi birini seçtiğinizde savaşın durumu hakkında ki bilgiler ekrana bir harita eşliğinde size iletiliyor. İttifak ve itilaf ülkeler her senaryoda değişiyor. Birinde UAE adına Kuveyt topraklarını bombalarken, bir diğerinde IRAK adına bir başka ülkeye karşı savaşabiliyorsunuz.



Klasik Ortadoğu senaryolarından biri.

Bilgi ekranından sonra asıl oyun ekranına geçersiniz. Bu ekranda ekranın önemli bir kısmı harita ekranı olarak kullanılmış. Sağ tarafta bir kaç ikon bulunuyor. Bu ikonlar size bir çok ayrıntıyı iletirler. Harita üzerinde de her türlü ayrıntıyı bulabilirsiniz. Mouse imleci haritanın üzerinde bir ölçek şeklini alır ve haritanın hangi kısmını kliklerseniz bu ölçek büyüklüğünde bir alanı ZOOM yaparak yakından görebilirsiniz. Böylece bir çok ayrıntıyı inceleme fırsatını yakalarsınız. Demin de sözünü ettiğim gibi havalanlarınız var. Bunların sayısı senaryoya göre değişiyor. Havaalanlarının etrafında bazı yardımcı ekbirimler bulunabilir. Bunlardan bir kaçı:

üzerine klikledіğinizde bazı komutların yer aldığı bir ekrana geçersiniz. Bu ekrandaki komutların bir kısmı o birimin özelliğine göre değişir. Bu komutlardan biri ACTIVATION komutudur. Bu komut birimin kullanılır halde olmasını veya devre dışı kalmasını sağlar. Bir diğeri ise REPAIR komutudur. Zamanla birimler yapılan saldırılar sonucu hasara uğrarlar, bu komutla bu hasarı giderebilirsiniz. Fakat bu işlem biraz uzun sürer. Birimin ne kadar hasarı olduğunu yine haritanın altında bulunan bilgiler arasında görebilirsiniz. Diğer komutlar ise değişir. Ekranın sağ alt tarafında yanyana üç ikon bulunur. Bu ikonlardan ilki havaalanlarını seçmenizi sağlar. Altındaki oklar yardımıyla birinden diğerine geçebilirsiniz. İkinci ikon ise uçak ve diğer araçların isimlerini ekrana getirir. Yine aynı şekilde bu isimlerin üzerine klikleyerek komut vermek için havalanı ekranına geçebilirsiniz. Üçüncü ikon ise Diğer ek birimleri ekrana getirir. Oyunun bütün ağırlığı uçak ve diğer araçlara emir verdiğiniz komut ekranındadır. Örneğin bir ha-



Stratejik haritanız. Bölgenizde kuş uçurtmayın.

Otomatik toplar: Bu toplar düşman menzile girer girmez belirli aralıklarla atışa başlarlar. İsabet oranları senaryonun zorluğuyla doğru orantılıdır.

Radar üniteleri: Bu birimler haritadaki ayrıntıları açığa çıkarırlar. Genelde belirli yerlerde oldukları gibi, özel araçlarla istediğiniz yere yerleştirebileceğiniz radar üniteleri de bulunur.

Güç merkezleri: Sizinde tahmin edebileceğiniz gibi bu üniteler havaalanlarının can damarıdır. Bu merkezler yok olduğunda havalanları felce uğrar.

ROKETATARLAR: Bu tür birimler düşman menzile girer girmez atışını yapar. Fakat diğer atışını yapması zaman alabilir.

Bunların haricinde dolaylı yoldan etkisi bulunan bir kaç birim daha bulunabilir. Bu birimlerin üzerine klikledіğinizde harita ekranının altında birimin ismi yazar. Bunun

vaalanı seçtiniz ve SELECT SQUADRON komutu ile burada bulunan araçların listesini ekrana getirdiniz. Bunlardan herhangi birini kliklerseniz bu araçla ilgili ayrıntılı komutlarla karşılaşırsınız. Bu komutlar aracın özelliğine göre değişir. Bunlardan hep araç diye bahsediyorum. Çünkü bunların hepsi uçak değil. Bazıları radar veya roketatar gibi birimleri taşıyan uçan araçlar. Ekranın sağ alt köşesinde aracın adı yazar. Hemen altında o anda aktif olup olmadığı, eğer aktifse ne komut verildiği belirtilir. Yine altında bulunan DATA seçeneği eğer aracınız uçaksa hakkında ayrıntılı bilgiler verir. Uçağın özelliklerini kapsayan bu bilgiler uçağın çeşidini belirler. Bunlar:

ALTITUDE BOMBING: Bu özellik uçağın bombardıman özelliğidir. Bütün diğer özellikler gibi en az 0, en çok 9 olabilir. Örneğin Altitude Bombing özelliği 6'dan fazla

MARMARA BİLGİSAYAR

YİNE SİZ AMIGA OKUYUCULARININ HİZMETİNDE

star MICRONICS SUNAR

STAR LC24-20 II

Baskı Metodu	: Dot Matrix Printer
Baskı Kafası	: 24 Pin
Baskı Hızı	:

	10 cpi	12 cpi	15 cpi
HSDraft	210 cps		
Draft	167 cps	200 cps	250 cps
LQ	56 cps	67 cps	83 cps

Baskı Yönü	: HS-Draft, Draft, LQ, grafik mod: Çift yönlü, mantıksal tarama.
LF (inç)	: 1/6, 1/8, 7/60, 7/72, n/72, n/180, n/216, n/360
Buffer	: 39 KByte
Satır Uzunluğu	: 80 kolon (10 cpi'da)
Baskı Rengi	: Siyah
Grafik	: 24 Pin'de maksimum 360 dpi
Boyutlar	: 150 x 440 x 330 mm
Ağırlık	: 6.4 Kg
Özellikleri	: Üstten, arkadan ve alttan kağıt besleme, 5 LQ fontu, sessiz çalışma, EDS Switch'leri, LC görüntü birimi, font kartuşu için slot, kendi kendini test etme, kağıt park etme fonksiyonu, data sıkıstırma opsiyonu.

STAR LC24-200 Renkli

Baskı Metodu	: Dot Matrix Printer
Baskı Kafası	: 24 Pin
Baskı Hızı	:

	10 cpi	12 cpi
HSDraft	222 cps	
Draft	167 cps	200 cps
LQ	56 cps	66 cps

Baskı Yönü	: HS-Draft, Draft, LQ, Bit Image: Çift yönlü, mantıksal tarama.
LF (inç)	: 1/6, 1/8, n/60, n/72, n/180 ve n/360
Buffer	: 30 KByte
Satır Uzunluğu	: 80 kolon (10 cpi'da)
Baskı Rengi	: Sarı, turuncu, kırmızı, yeşil, mavi, mor, siyah
Boyutlar	: 156 x 463 x 356 mm
Ağırlık	: 6.6 Kg
Özellikleri	: Üstten, arkadan ve alttan kağıt besleme, itme/çekme traktör switchleri, 5 LQ fontu, sessiz mod, font kartuşu için slot.





5.000.000.-TL.





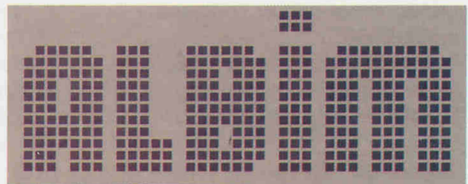
5.700.000.-TL.

SİPARİŞLER AMIGA DERGİSİNDEN KARŞILANABİLİR.

AMIGA DERGİSİ TELEFON: 0216 - 414 24 37

star MICRONICS

Türkiye Tek Temsilcisi



BİLGİ İŞLEM - İTHALAT VE TİCARET A.Ş.



Bölgesel haritadan her türlü istatistiksel bilgiyi alabilirsiniz.

olan uçak bir bombardıman uçağıdır ve buna oranla diğer özelliklerinde bir düşüş olur.

GROUND STRIKE: Bu özellik uçağın yer hedeflerine karşı olan etkisini belirler. Bu değer ne kadar yüksek olursa yer hedeflerini vurma şansı o kadar artar.

ARMOUR STRIKE: Yine yer hedeflerine karşı etkisini belirtir. Fakat bu kez bu hedefler toplar ve roketatarlar gibi savunma birimleridir.

AIRIEL STRIKE: Uçağın can alıcı özelliklerinden biridir. Bir uçak saldırdığında ya da herhangi bir sebeble bir düşman uçakla kapıştığınızdatek parça kalması bu özelliğinin ne kadar yüksek olduğuna bağlı.

Evet, gördüğünüz gibi uçağın cinsini belirleyen bu değerler çok önemli ve oyunun en can alıcı yanıdır. Şimdi bir araçlarla ilgili komutlara değinelim. Activation ve repair komutlarını daha önce açıklamıştım. Diğer komutlar ise genel olarak:



Haberlerde kimin ne kaybettiği açıklanır.

Ground Strike: bu komutu seçtiğinizde harita ekranına geri dönersiniz. Çünkü haritada saldırmak istediğiniz yer hedefini belirlemeniz gerekir. Herhangi uygun bir yer hedefinin üzerine imleci getirdiğinizde imleç hedefin kilitlendiğini belirten kırmızı bir şekle dönüşür. Bu esnada sol button'u kliklerseniz aracınızın saldıracağı hedef belirtilmiş olur. Kalkış yapması için sağ taraftaki Auto Launch komutunu ON pozisyonuna getirmeniz gerekir.

Armour Strike: yine aynı şekilde harita ekranında hedef belirlemeniz gerekir. Fakat bu sefer hedefleriniz savunma birimleri olacaktır.

Intercept: Bu komutla diğer uçaklara saldırabilirsiniz. Uçakları yine harita ekranında görebilirsiniz. Uçaklar harita ekranında gösterilirken üzerlerinde ne kadar yüksekte olduklarını anlamamızı sağlayacak işaretler bulunur. Ayrıca renkleri bağlı olduğu ülkeye ve aracın çeşidine göre değişir. Yalnız saldıracağınız hedef ve uçakları seçerken dikkat etmeniz gereken bir şey var. Siz bu hedefleri belirlerken bilgisayar düşman veya dost ayrımı yapmaz.Yani hatalı bir hedef seçimiyle kendi birim ve ünitelerinizi yokedebilirsiniz. Bu konuda dikkatli olun.

Air Cover: Bu komut sayesinde emir verdiğiniz uçak seçeceğiniz bir diğer uçağın koruyuculuğunu üstlenir. Örneğin bir Tornado F1'i bir bombardıman uçağına refakat etmesi için seçerseniz, o uçak bombardıman uçağına saldıran veya yakınında bulunan her düşman uçağına saldıracaktır.

Patrol: Uçağın havaalanı civarında devriye gezmesini sağlar. Devriye gezmesi uçağın yakıt alması için otomatik olarak geri dönmesiyle son bulur.

Flight Path: Bu komut sayesinde uçağa birden çok koordinat verebilirsiniz. Böylece aracınız belirlediğiniz noktalar arasında yolculuk yapar.

Altitude Drop: Bombardıman özelliği olan uçaklara hedef belirlemek için kullanılır. Tabiki bu işlem yine harita ekranında yapılır.

Abort Mission: Verdiğiniz komutları iptal etmek için kullanılır. Bu komutu verdiğinizde o uçağa tekrar havaalanına dönene kadar emir veremezsiniz. Uçaklara havadayken verebildiğiniz tek emir INTERCEPT komutudur.

Transfer Base: Araçları bir havaalanından diğerine nakletmenizi sağlar.

Transit: Bazı araçlar roketatar, radar gibi üniteleri taşırlar. Bu üniteler bir yere yerleştirmeden aktif duruma getirilemezler. Bu komutla bu üniteleri istediğiniz yere yerleştirebilirsiniz. Bu tür üniteleri taşıyan araçlar çok yavaş hareket ederler. Bu yüzden yerlerini saptarken süreyi iyi hesaplayın. Havaalanlarındaki komutların açıklamaları bu kadar, bir de sağ üst köşede bir kaç ikon olduğunu söylemiştik. Bu ikonlar:

DİSKET ikonu: Bu ikon oyunla ilgili bazı önemli seçeneklerin olduğu bir listeyi ekrana getirir. Bu listedeki seçeneklerin save, load, senaryoya yeniden başlama veya başka senaryo seçme, oyunu durdurma ve oyunun hızını ayarlama gibi işlevleri var.

RADAR ikonu: Bu ikon tüm haritanın ayrıntılı bir görüntüsünü size iletir.

UÇAK ikonu: Bu ikon sayesinde sizin, düşmanın ve dost ülkelerin uçaklarını tüm harita ekranında görebilirsiniz.

Diğer iki ikon ise yapılan hareketler, uçaklar ve ek birimler hakkında ayrıntılı bilgileri size ulaştırırlar.

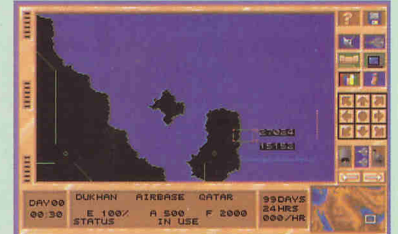
Oyunun teknik olarak açıklaması bu kadar. Bazı tavsiyelere gelince:

* İlk saldıracağınız birimler savunmayı ve gücü sağlayan birimler olmalıdır. Çünkü tahrip edilmeleri daha kolaydır.

* Bombardıman uçaklarını ve savaşma gücü zayıf uçakları asla yalnız göreve yollamayın.

* Havaalanlarını savunurken istediğiniz yere yerleştireceğiniz roketatar birimlerinden faydalanmaya bakın.

* Oyundaki en iyi uçaklardan biri MIG 29'dur. Bu tür uçakları önemli merkezleri yoketmekte kullanın.



Oyunun ikonlarını kullanmayı öğrendikten sonra işiniz kolaylaşır.

* Tornado F1 gibi savaş gücü yüksek uçakları devamlı devriye gezdirmeniz sizi bir çok zor durumdan kurtaracaktır.

Oyun tam anlamıyla mükemmel. Her şey çok iyi düşünülmüş ve dengelenmiş. Bence bir kaç ay listeleri altüst edecek kaliteye sahip bir oyun. Eğer komutanız altında bir uçak filosuyla savaşa katılmak size cazip geliyorsa bu oyun sizin için bir çok uykusuz gece anlamına gelebilir.

ERCÜMENT SEZER

SES 50

Impressions
2 Disket
1 MByte

GRAFİK 65

GENEL 87

DOG FIGHT



Bu ayın süper oyunlarından biri yine Microprose imzalı. Hava simulasyonlarına ayrı bir açıdan yaklaşan Dog Fight'ın kelime anlamı Köpek Döğüşü. Birinci Dünya Savaşında birbirleriyle kapışan uçaklara böyle denilmiş ve o günden sonra hava savaşları bu kelimeyle anılmış.

Oyunumuzun en büyük özelliği Birinci Dünya Savaşı'ından bu yana kilometre taşı konumunda olan tüm uçakları içermesi. Yani Fokker'lerden tutun da Mirage III'lere kadar tüm uçakları kullanabilirsiniz. Tabii bu oyuna bazı eksiklikler getirmiş, ama bu eksiklikler ayrıntılardan ibaret. Alışmış olduğumuz yüzey şekilleri ortadan kalkmış. Zaten oyunun amacı itibariyle yerde yapacağınız bir şey yok. Görevlerin hemen hepsi hava görevi. Bombardımanları eşlik ettiğiniz bombardıman uçakları yapıyor.



Dil bakımından pek bir sorununuz olmayacak. Oyunu dört ayrı dilde oynamak mümkün.

İlk diski yerleştiriyoruz ve karşımıza bir menü çıkıyor. Bu menüde bulunanların anlamları şöyle:

MAP DETAIL:
Haritanın detaylarının nasıl olması gerektiğini ayarlıyorsunuz. Medium'da harita detayı az ama oyun hızlı, High'da ise oyun yavaş fakat grafikler biraz detay içerir. High modundaki yavaşlık gözünüzü korkutmasın, aslında çok da yavaş değil.

SHAPE DETAIL:
Uçağınızın ve diğer uçakların grafik özelliklerini arttırır. Map Detail'deki doneler aynen geçerlidir.

LANDINGS:
Oyunun en zor tarafının, inişlerin kolay veya gerçekçi olmasını sağlar.



Bu tür görüntüler bende pilot olma isteği uyandırıyor.

SUN BLIND SPOT:
Güneş körlüğünün olmasını veya olmamasını sağlar. Uçağınız gerçekte güneşe doğru gittiğinde pilotta anlık körlük olur.

SENSITIVITY:
Oyunun hasaslığını ayarlar. Verdiğiniz komutlara uçağınız daha hassas veya daha yavaş davranır. En iyi konumu Normal konumudur.

SOUND:
Ses açma kapama.

DIFFICULTY:
Zorluk ayarlaması.

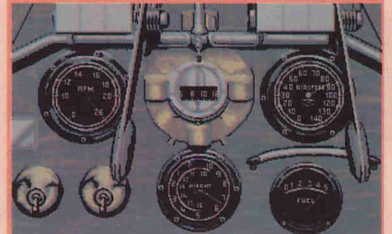
GUN AIMING:
Nişan almanın kolay veya gerçekçi olmasını sağlar. Gerçekçi olanı tavsiye edilir.

MUSIC:
Müzik açma kapama.

Konfigürasyon menüsünde olanlar bunlar. Bu ayarlamaları ister Save edersiniz isterseniz de her seferinde ayarlarsınız. Bu size kalmış bir şey. Gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra karşımıza oyunun ana menüsü çıkar. Bu menüde üç seçenek vardır:

1- DUEL MODE
Bu mod bir çeşit pratik yapma modu. Altı büyük savaştan birini seçip duelloya başlıyorsunuz. Bu savaşlar sırasıyla şöyle:

* **WW1**
* **WW2**
* **KOREA**
* **VIETNAM**
* **FALKLANDS**
* **SYRIA**



Eski kontrol panelleri ne kadar sadeymiş, değil mi?

Bu bölgelerden birini seçtikten sonra zamanın ünlü iki uçağının resimleri ve isimleri ortaya çıkıyor. Bunlardan birini seçmek aynı zamanda taraflardan birini seçmek demektir. Örneğin, WW2'de Super Marine Spitfire uçağını seçmek müttefikleri seçmek demektir.

Tarafı da seçtikten sonra geriye düelloya hangi konumda başlayacağınızı seçmek kalıyor.

*** RANDOM:** Rastsal bir şekilde haritaya atılırsınız.

*** BEHİND ENEMY:** Düşmanın arkasında oyuna başlarsınız.

Bu üç menüyü oyun boyunca bol bol göreceksiniz.







* **HEAD TO HEAD:** Kafa kafaya başlarsınız. Hızlı olan kazanır.

* **BOUNCE FROM ABOVE:** Düşmanın üzerinde savaşa başlarsınız.

* **SIDE BY SIDE:** Düşman uçağıyla yan yana başlarsınız.

DUEL MODE'da biraz zaman harcarsanız oyunun diğer bölümlerinde rahat edersiniz. Biraz el alışkanlığı kazanmanız gerekli.

2- MISSIONS

Oyunun asıl hedefi burası. Öncelikle isminizi girin. Bundan sonra görevden göreve gidebilirsiniz. Görevler zannettiğiniz kadar kolay değil. Öncelikle belli bir yerden diğer bir yere gidip kaybolmadan ve benzini bitirmeden geri dönmeyi öğrenmelisiniz. Sonra da hatasız bir şekilde inip kalkmayı. Pilot kütüğüne adınızı yazdıktan sonra görevlere başlayabilirsiniz.



Savaş alanınızı seçin ve motorlarınızı çalıştırın. Şimdi savaş zamanı...



Görüntüler her yönden ve her açıdan alınabilir.

Brifingde verilen bir uçuş görevi bir kaç küçük görevin birleşiminden oluşur. Amaç tüm görevleri sırasıyla yapmaktır. Ancak herhangi bir nedenden dolayı görevlerin bir kısmını yapıp diğerlerini yapmazsanız yinede o görevden puan alabiliyorsunuz. Burada bir koşul daha var o da diğer uçakların görevi başarmış olmaları. Eğer başarısızlarsa madalya almanız o denli zor oluyor. Bir de şunu düşünün, görev başarılı olmuş ve siz de her safhasına iştirak etmişsiniz. İşte



Tabii ki bütün görüntüler seçilen uçağa göre ayarlanıyor.

o zaman hem rütbe atlar hem de ödüllendirilirsiniz. Tabi bu işi başarmak öyle her baba yiğidin harcı değil. Öncelikle Türk Hava Kuvvetleri'nde Kurmay Albay'lığa yükselmeniz ve bunu dergimize belgelemeniz gerekir. Aksi takdirde size bu oyunun sadece DUEL MODE'unda görev verebiliriz. Brifingde anlatılanlardan sonra görev çizelgenizde ilk görevin hangi uçaklar tarafından yapılacağı yazıyor. Daha sonra aynı şekilde diğer görevlerin uçakları geliyor. Görev çizelgesinde bulunan sağa ve sola doğru olan oklarla görevleri haritadan inceleyebilirsiniz. Size verilen ilk görev bittiğinde bu oklar yardımıyla diğer görevlere başlayabilirsiniz veya üsse geri dönebilirsiniz. İşinize nasıl geliyorsa. Yalnız göreve başladığınız uçakların tiplerini ve ne yapacaklarını kesinlikle unutmayın. Yoksa serseri mayın gibi dolaşırsınız ve görev açısından çok tehlikeli olabilirsiniz (Yani benim yaptığım gibi. Düşman uçağı diye kendi bombardıman uçağımı düşürdüm).

Uçaklarda kullanılan tuşlara gelince, insanı bunaltan bir sürü tuş yok, merak etmeyin. Hele eski tip uçaklarda tuş sayısı oldukça az. Üstelik bu tuşların illa şu anda şu açıyla şu kadar hızla diye ön koşulları yok. Dikkat edeceğiniz tek nokta, günümüz uçakları çok hızlı gittiğinden haritaya bakacağım diye her an hedefi geçmemek veya düşürülmemek. Bu yüzden ön görünüş dışında diğer bölümlerde vakit geçirirken PAUSE tuşuna basmanız gerekiyor. Özellikle de harita bölümünde.

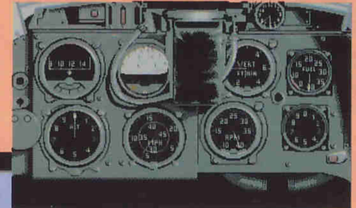
Önce **F** tuşlarından başlayalım.
F1: Ön görünüş.
F2: Kokpit.
F3: Sizin uçağınızın taktik görünüşü.
F4: Düşmanın taktik görünüşü.
F5: Genel görünüş.
F6: Sol görünüş.
F7: Sağ görünüş.
F8: Pilotun Suratı. Aslında arkaya bakış.
F9: Harita.
F10: Uydu görüntüsü.

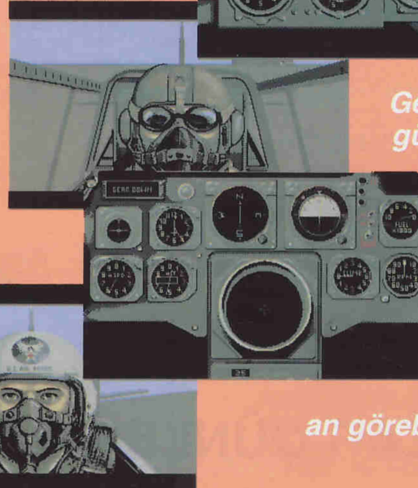
Simulasyon tuşları ise oldukça basit.
W: Tekerlek freni.
R: Radar menzili.
P: Pause.
G: İniş takımları.
Return: Silah seçimi.
B: Hava freni.
+: Hızlanma.
-: Yavaşlama.

Bütün tuşlar bu kadar. Bazı uçaklarda ekstra tuşlar olabilir.

Missions bölümü özellikle Birinci ve İkinci Dünya savaşlarında oynanırsa oldukça zor ve zevkli oluyor. Savaştan çok navigasyonla ilgilenen uçuş simulasyonu severler bu bölümden çok hoşlanacaklar. Tabi savaşların verdiği heyecan da cabası.

Pilotlar, uçaklar, herşey değişik. Tam on iki uçağın simulasyonunu doya doya oynayın.



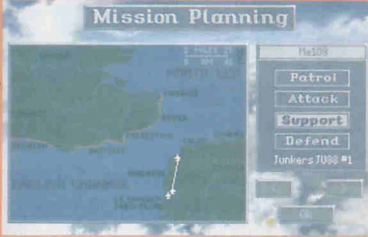


Geçmişten günümüze kadar olan teknolojik değişimi istediğiniz an görebilirsiniz.

3- WHAT IF?

Oyunun belkide en ilginç tarafı burası. Mükemmel düşünülmüş ve tasarlanmış. Düşünsenize bir F16 Savaşan Şahin tek başına kaç Messerschimitt BF 109'la başa çıkabilir? Buna benzer soruların hepsinin cevabı bu bölümde. 12 adet uçağın birbirlerine olan farklılıklarını rahatça deneyip görebilirsiniz. Ya da heyecan yaşamak istiyorum derseniz Birinci Dünya Savaşı uçaklarından biriyle bir Mirage III'e saldırabilirsiniz. Kahramanlığın had safhasını yaşayabilirsiniz.

Eski ile yeninin savaşından sizce kim galip çıkabilir? Zeka mı üstün, makine mi göreceğiz...



Bitirmeniz gereken çok görev var merak etmeyin.

Bu bölümde on iki uçak arasından önce sizin kullanacağınız uçağı seçiyorsunuz. Sonra da rakibinizin uçak veya uçaklarını seçebilirsiniz. Düşman birden fazla olabilir. Mesela bir Mig-23 alıp 8 adet F-86 Sabre'ye karşı durabilirmisiniz? Bunun araştırmasını yapabilirsiniz.

On iki uçağın isimlerini ise aşağıdaki tablodan resimleriyle birlikte görebilirsiniz.

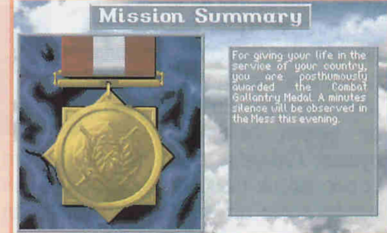
Uçakların seçiminden sonra karşınıza DUEL MODE'daki gibi uçakların nereden başlayacağı sorusu çıkar. Kendinize güveniyorsanız Random seçin de görelim. Üstelikte sekiz uçağa karşı. Allah bilir, biri önden gelir sizi vurur, biri yandan, diğeri arkadan. Mazallah, oyunun başında ne olduğunu anlayamadan düşüverirsiniz. Siz beni dinleyin ve bu bölümü kaçırmayın. Mission'lardan çok daha zevkli ve sürükleyici olduğunu göreceksiniz.

Microprose hava savaşı simulasyonlarına değişik bir yaklaşımda bulunarak oyuncuya yaklaşık on iki değişik uçağı kullanma imkanı vermiş. Hatasız ve yükleme problemleri olmayan 3 disket şu günlerde bulunmaz bir kalitede. Oyunun tek dezavantajı grafiklerin yeterli kalitede olmayışı. Fakat oyunun oynanabilirliği karşısında bu o kadar göze batmıyor. Hem birazda eski simulasyonların grafiklerini anıp nostalji yaşarız.

Uçuş simulasyonları manyaklarına bu oyun hararetle tavsiye edilir. Üstelik de arşivlerine koyarak eski bir sürü uçuş simulasyonunun fazla yer kaplamaması sağlanır. Ne de olsa on iki uçağın simulasyonu var.



Sopwith Camel	Fokker DR1 Triplane	Super Marine Spitfire
Messersschmitt BF 109	F-86 Sabre	Mig-15
F4 Phantom	Mig-21 Fishbed	F16 Fighting Falcon
Mig-23 Flogger	Sea Harrier FRS1	Mirage III



Bu madalyayı iyi birşey sanmayın. Düşüp ölünce veriyorlar.

Bir de oyunun sadece ve sadece hava savaşıyla ilgili olması çok güzel. Bombardıman yapmaktan, yer hedefi kovalamaktan gına gelmişti. Biraz da işin asıl maharet isteyen kısmını kurcalamak gerekiyor. Düşman uçağının arkasına geçip makineliyle onu vurmak öyle her pilotun harcı değil. Sözün kısası, bana sorarsanız, ben bu oyunu alın derim. Üç disket parasını nerelere vermiyoruz ki. Üstelik de geçmiş bütün simulasyonların bir arajmanını alıyorsanız.

BARIŞ OKAN

SES 66

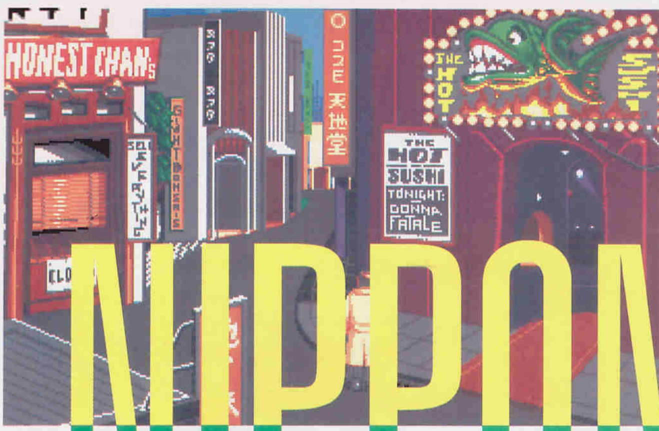
MICROPROSE
3 Disket
1 MByte
Billboard'da
5 numara

GRAFİK 74

GENEL 82



NIPPON SAFES







Herkese merhaba. Şimdi açıklayacağım oyun uzun süredir beklediğim icon-adventure türünde. Eminim bu tip oyunlardan hoşlanıyorsanız piyasada var olan durgunluğu farketmişsinizdir. Ama ne demişler: "Sabreden derviş, muradına ermiş". Oyunumuzun adı Nippon Safes ve tam anlamıyla bir icon-adventure. Oyun boyunca kullanabileceğiniz topu topu 4 komut var. Garfikler Monkey Island serisi grafikleri gibi çok canlı renklerle hazırlanmış ve çizgi filmden fırlamış havaları var. Espiriler Monkey Island'taki kadar komik olmasalar da idare ederler hani.

Oyun beş disket olmasına karşın çok sık "tak-çıkar" yapmanız gerekmiyor. Ayrıca yüklemeler de uzun sürmüyor. Bu arada şunu da hemen belirtmeliyim ki oyunun Türkiye'ye gelen bazı versiyonları bozuk. Bozuk olduğunu oyun başladıktan hemen sonra grafiklerdeki saçmalıklardan farkedeceksiniz. Zaten oyun bir süre sonra kitlendiğinde kesin olarak farkına varırsınız.

Oyunun asıl ilginç tarafı ise INTRO bölümünü de bizim oynamamız. Bu sayede olayların nasıl geliştiğini daha iyi izleyebiliyoruz.



Ne kadar güzel bir araba ama hapse girmenize sabep olacak.

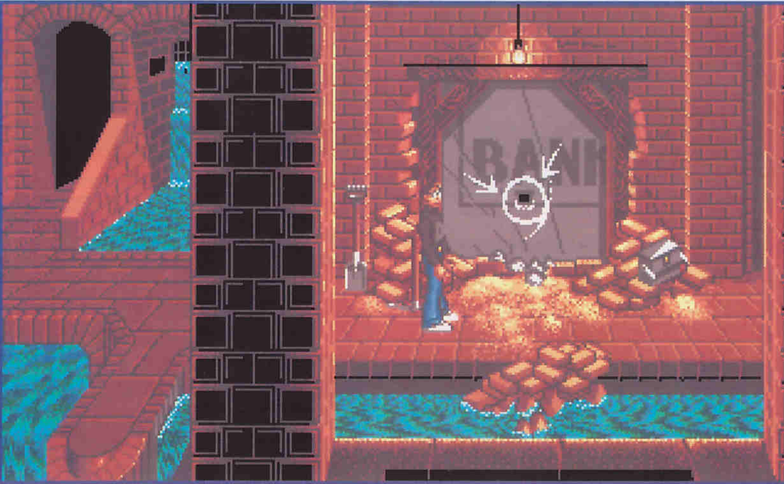
Oyun konusunda çeşitli bilgiler vermeden önce bilmeyenlere kısaca icon-adventure türü oyunların nasıl oynandığını anlatmak istiyorum. Bu açıklama genel bir açıklama olup bu oyun üzerinde yoğunlaştırılmış. Bunu da söyleyeyim. "Ben zaten icon-adventure nasıl oynanır biliyorum. Hıh" deyip okumamazlık etmeyin.

Icon adventure tipi oyunlarda kullanılan komutlar genellikle sınırlıdır. Klasik adventure oyunlarında olduğu gibi yapmanız gereken değişik harketler için farklı komutlar yerine daha çok bulmaca ve daha az "Acaba hangi komutu yazsam da bu alet ne dediğimi anlasa ?" lar vardır.. Bu sayede adventure oynamak bazıları için büyük zevk haline gelirken sıkı(!) adventure oyuncuları biraz üzüldüler çünkü oyunlar kolaylaşmıştı ve artık eskisi kadar zevk vermiyorlardı. Fakat sonradan bu düşüncelerinden yavaş yavaş caydılar. Ne de olsa icon-adventure sistemini kullanan pek çok aşırı zor adventure'lar çıktı (Bkz. SIERRA). Böylece alan mutlu, satan mutlu oldu.

Icon-adventure tipi oyunlarda pointer'ı oyun içinde önemi olan bir objenin üstünde götürdüğünüzde o objenin ismi çıkar. Fakat Nippon Safes'te doğrudan pointer'ı obje olduğunu sandığınız şeyin üstüne götürdüğünüzde isim çıkmıyor. Bazen belirli bir komutu seçmiş olamanız gerekebiliyor. Eğer isim falan çıkmazsa grafik büyük ihtimalle arka planı süslemek için yapılmıştır. Çok seyrek olsa da bazı oyunlarda işinize yaramayacak objeler de çıkacaktır, fakat siz siz olun adventure oynarken karşınıza çıkan bütün objeleri toplayın (Tabii önceden save etmeyi unutmayın).



Japon mimarisinden güzel örnekler !



Okla gösterilen yere patlayıcı koyun. Buralara bakmayın oyun ilerde oldukça zorlaşıyor.

Bu oyunda seçeceğiniz komutları çıkarmak için sağ mouse tuşuna basmanız gerekiyor. Komutları seçmek içinse sağ mouse tuşuna basılı tutup pointer'ınızı seçmek istediğiniz komutun üstüne götürün ve sağ mouse tuşunu bırakın. Pointer'ınız şu anda komutun icon'ını taşıyor durumda olmalıdır. Bundan sonra yapmanız gereken şey komutu uygulayacağınız objeyi seçmek. Bunu ise pointer'i objenin üstüne götürüp sol tuşa basmakla yapabilirsiniz. Genelde komutun işlevsel olabilmesi için yönettiğiniz kişinin objeye, komuta bağlı olarak belirli bir

UMUT TARLALARI



HİŞTTTTT!!!

Millet biliyonuz mu, Dünya'nın ve Türkiyenin ilk ve en kapsamlı Tarım ve Hayvancılık simulasyonu, UMUT TARLALARI, ilk baskıyı bitirdi bile!

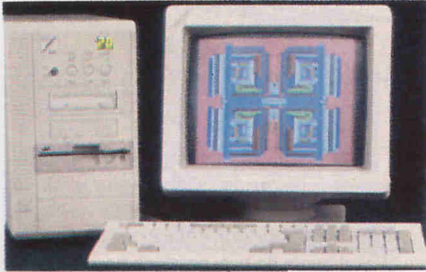
İçinizde hala Umut Tarlalarını almayan ve hatta bilmeyen varsa almanız İçin 333 tane neden?



- 30'dan fazla 32 renkli grafik, (1297 x-3 çözünürlük)
- Çoğu yerli ve yabancı oyuna göre daha ve daha geniş kapsam (Peh. Peh!)
- 10 ayrı çiftlik makinası. (AH-64 Apache, düdüklü tencere)
- 80 arsız bilgisayar oyuncusu. (Sean Connery, Arnold Sch.)
- Envai çeşit hayvanat. (inek, tavuk, koyun, kedi,karınca yiyen karides)
- Hayvan arttırmalarında %12'ye varan indirim (Ne [?] !).
- Her oyunda yeniden yaratılan bir harita. (Küçük dağları biz yarattık.)
- Birçok senaryo arasından seçim yapma imkanı. (Jurassic Park, Indy IV)
- 3 arkadaş birleşip oynama imkanı. (şizofrenler için ideal)
- Bir sürü tarım ürününün ekim, bakım ve satım belaları (Kiracı Sendromu)
- Çeşitli taşıma ve pazarlama yöntemleri. (Şu görmüş olduğunuz domates..)
- Her an başınızda gelebilecek 8 ayrı doğal felaket(kabza saldırganları)
- 50'den fazla ikon yardımıyla, iş yapma imkanı. (ikon ne ki?)
- Pazar yerlerinde kıyasıya mücedeler. (kırık burun ve kopuk bıyıklar)
- Oyuncular arası, bir sürü cici(!) pislik. (Saraydan kız kaçırma)
- 6 aylık araştırmaya dayanan güçlü tasarım. (Gizemli ve azdırıcı)
- Eğitici bir "Çiftçinin el Kitabı" (DDT Nedir?) Gübre lekesi çıkar mı?
- Çiftliği geliştirirken yapılabilcek çeşitli binalar. (Nalbur...)
- Büyü malzemelerinde büyük damping (Ucuz ökse otu vs.)
- Adamına göre kredi veren bankalar. /Tosunum benim (ne ?)
- Leasingi sistemi ve Ordino kesimleri (Ordino ne beeeee?)

BU OYUN ALINMAZ MI YAAA ! ??

FLASH BİLGİSAYAR



C-64 VEYA AMIGANZI GETİRİN ÇÜNKİ PC VERİYORUZ
TAKSİTLİ AMIGA SATIŞIMIZ VARDIR....
AMİGA VE PC İÇİN SON OYUNLAR

CASPER

MODEL	PEŞİN	3 TAKSİT'Lİ	5 TAKSİT'Lİ
CAS 386 SX-33	503 $	600 $	665 $
CAS 386 SX-40	518 $	618 $	684 $
CAS 386 DX-40	570 $	681 $	754 $
CAS 486 SX-25	660 $	788 $	873 $
CAS 486 SX-33	705 $	842 $	932 $
CAS 486 DX-33	994 $	1187 $	1314 $
CAS 486 DX 2-50	1133 $	1353 $	1498 $
CAS 486 DX-50	1204 $	1438 $	1592 $
CAS 486 DX2-66	1391 $	1662 $	1840 $

RENKLİ EKRAN FARKI 158$
1 MB RAM FARKI 65$

NOT: HARD DİSK ve DİĞER ÖZELLİKLER İÇİN FİYAT ALINIZ.

GENEL ŞARTLAR

1- FİYATLARA K.D.V. DAHİL DEĞİLDİR.
2- VADELİ SATIŞLARDA KEFİL ALINIR.
3- TESLİMAT SİPARİŞTEN 1 GÜN SONRA FİRMADAN TESLİM EDİLİR.
4- $ SATIŞIN OLDUĞU GÜN SATIŞ KURULUNDAN DEĞERLENDİRİLİR.

STANDART ÖZELLİK 14" SVGA MONO EKRAN , 101 TUŞ TÜRKÇE KLAVYE, 1,44 MB. FDD , 2 SERİ - 1 PARELEL-1 GAME PORT, 256 KB. EKRAN KARTI, 1 MB RAM, MİNİ TONER KASA, DOS 6.00 İŞLETİM SİSTEMİ, 1 YIL GARANTİ, 10 OYUN

ADRESİMİZ : KOCAMANSUR SOK. KEMAL HAN 67/13 ŞİŞLİ /İSTANBUL
(ŞİŞLİ CAMİİ PASAJI ARKASI) TEL:(0212) 225 94 41 - 231 57 69

uzaklıkta olması gerekir. Eğer o uzaklığa erişemiyorsa komut geçersiz sayılır. Fakat Nippon Safes'te böyle bir şey söz konusu değil. Mesela bir alt kattaki panel düğmelerini bulunduğunuz yerden açıp kapatabiliyorsunuz. Bu oyunu biraz da olsa hızlandırmış. Her komuttan sonra kahramanımızın objeye kadar yürümesini beklemek zorunda kalmıyoruz. Oyundaki diğer bir kötü taraf ise komutların geri dönüşsüz olmaları. Mesela kahramanımıza bir şeyi almasını söyledikten sonra söylenen objeyi almadan (tabii söylenen obje alınabilecek birşeyse) başka bir komut veremiyorsunuz. O komut uygulanıncaya kadar beklemeniz gerekiyor. Yani dikkat edin, arada bir save etmeyi unutmayın! Yanlışlıkla bir komut verdiniz mi aynı yerleri tekrardan oynamak eminimki insana pek fazla zevk vermeyecektir (Tabii oyun Monkey Island değilse).

Nippon Safes'in kuşkusuz en iyi yanı kolay oynanabilir olması. Öyle garip garip icon sistemleri yok. Bütün bunlara ek olarak inventory de komutların menüsüne eklenmiş. Yani sağ mouse tuşuna bastığınızda karşınıza hem komutlar hem inventory çıkıyor.

Eğer komut seçmek yerine inventory'deki bir objeyi seçerseniz o objeyle yapabileceğiniz şeyler seçtiğiniz objeyi başka objeler üstüne götürdükçe çıkıyor. Mesela inventory'den termometre'yi alıp kahramanımızın üstüne götürseniz ilk olarak pointer'ın altında "Examine thermometer" yazısı çıkacaktır. Eğer sol mouse tuşuna basarsanız komut işleme sokulur.

Bu sayede hangi objenin ne işe yarayacağını kolayca bulabilirsiniz. Bir objeyi seçin ve ekranda dolaştırın. Pointer'ın altında hiçbir koordinatta bir yazı çıkmıyorsa o obje orada kullanılmayacak demektir. Tabii bu anlattıklarım her icon-adverture'da kullanılabilen şeyler değil.



İşte genellikle oyun burada bozuluyor. TV Tower'a girmeden oyunu bitirebilirseniz bravo.

Nippon Safes'teki dört ölümcül komut şunlar: Açıp kapama, inceleme, konuşma ve alma. Birisiyle konuşurken karşınıza pek çok icon-adventure'da olduğu gibi çeşitli seçenekler çıkıyor. Bunlardan birini seçerek konuşmanın (oyunun) akışını değiştirebilirsiniz.

Evet şimdilik icon-adventure tanıtımı bu kadar. Aslında bayağı kısa ve Nippon Safes'e özel oldu ama yerimiz kısıtlı olduğu için şimdilik sadece bu kadarını açıklayabiliyorum ancak sizler de kendi çabalarınızla icon-adventure sistemini kolayca çözebilirsiniz.

Oyun yüklendikten sonra ilk olarak oyunu hangi dilde oynamak istediğiniz soruluyor. Yani "Banane, bu oyun Almanca, ben oynamam" diye kaytarmak yok. Bu ekrandan sonra daha önce oynadığınız bir oyunu load edip etmek istemediğiniz soruluyor. Yeni bir oyuna başlamak isterseniz, burada sağdaki kitapçığı seçmeniz gerekiyor, "Yok ben yeni bir oyuna başlamak istiyorum" diyorsanız soldaki kitapçığı seçin. Soldaki kitapçığı seçtikten sonra intro bölümünü oynamak istermisiniz diye ilginç bir soruyla karşılaşıyoruz. Ben intro bölümünü de bir kez oynamanızı tavsiye ederim.

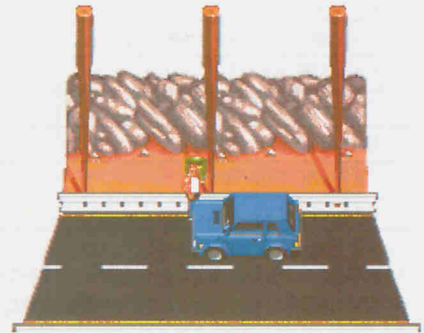
İşte sıra oyunun konusuna geldi. Aslında konu oldukça basit. İşimiz başları devamlı derde giren üç kişiye yardım etmek. Bunlardan biri kendini banka soymaktan alamayan birisi. Çok zeki ancak zekasını iyi yönde kullanmıyor. Oxford üniversitesinde elektronik mühendisliği okurken fakülte bilgisayarında saklı olan imta-



han sonuçlarını değiştiriken yakalanmış ve sonuç olarak da kovulmuş. Sonra elektroniğin anavatanı olan Japonya'ya taşınmış. Fakat burda da başı polislerle hep derde giriyormuş. Yardım edeceğimiz bu sevimli(!) kişinin ismi Doug Nuts. Diğer bir sevimli kişi Donna Fatale ise şov işinde çalışmak isteyen bir bayan. Bu uğurda herşeyi(!) yapmaya hazırmış. Asıl mesleği dans etmek. Tokyo'ya geldikten sonra yasal olarak çalışa-



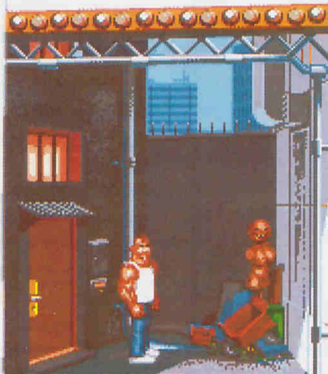
Pardon bayan, ben kayboldum, Karagöz vapur iskelesi ne tarafta acaba ?




İşte Japon teknoloji harikası.

cak bir yer arıyor, fakat evden kaçan genç kızların peşine düşen tacirlerden biri yakasına yapışmış. Bu yüzden şimdilik yasal olmayan bir yerde çalışıyor. Dino Fagioli İtalyan asıllı bir boksör. Çok saf biri ve çabucak tuzaklara düşüyor. Boks hayatındaki birkaç başarısızlıktan sonra Tokyo'ya giden bir gemide iş buluyor, fakat beceriksizliği yüzünden Tokyo'da işten atılıyor. Evet tahmin edebileceğiniz gibi oyun Tokyo'da geçiyor ve yardım etmemiz gereken tam üç kişi bunlar.

İşe ilk önce Dino Fagioli ile başlıyoruz. Eh kolay gelsin.



Intro bölümünde ise ilk olarak Doug Nuts, sonra Dino Fagioli ve en son olarak da Donna Fatale'i hapise gönderiyoruz (Kahretmesin. Intro'nun sonunu söyledim).

Oyun sırasında "AMIGA-S" tuşuyla oyunu save edebilir, "AMIGA-L" ile de tahmin edeceğiniz gibi load edebilirsiniz (çok mantıklı değil mi). Ancak "AMIGA-S" oyunun bazı bölümlerinde çalışmıyor, panik yapmayın. Oyun için ayrı bir SAVE diski formatlamanıza gerek yok, oyun ilk disketini bu iş için kullanıyor.

Oyun gerek grafik, gerekse atmosfer yönünden oldukça güzel fakat bilmeceleri çözmek için her zaman mantıklı davranmanız gerekmiyor. Oyunda çoook fazla disket değiştirmeniz gerekmese de harddiskiniz varsa isterseniz oyunu HD'nize install edebilirsiniz.

Eğer şu Kasım ayında derslerden baydıysanız (sormama gerek var mı bilmiyorum ?) bu oyun sizin için bir nebze de olsa kurtuluş olacaktır. Bu oyuna iyi bakın çünkü Uzun süre oynayabileceğiniz, bunun kadar kaliteli oyunları bu aralar bulamıyoruz. Ama tabii bundan çok daha iyi oyunlar vardı, Monkey Island ve Monkey Island 2 mesela. Gelmiş geçmiş en iyi oyunlar arasında sayabilirim bu iki oyunu. Ama Monkey Island 2'nin sonunda küçük bir işaret vardı, merak etmeyin, elbet bir gün Monkey Island 3 çıkacak vee... Neyse çıkınca söylerim.

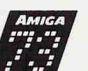


Evet işten de kovulduk hepinize kolay gelsin.

Hepinize bol oyunlu bir ay dilerim. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.

M. TOLGA KALE

SES	DYNABYTE 1 MByte 5 Disket Billboard'da 7 numara	GRAFİK
85		90
GENEL	89	



TURRICAN 3



Eminim aranızdan Amiga'sından önce C64 ile ilgilenenler olmuştur. C64 deyince benim içimi tatlı bir heyecan kaplar. Bilgisayarlarla bu 64K'lık ufaklık sayesinde tanıştım ve 7 senelik bilgisayar hayatımın en zevkli anlarını C64 ile geçirdim. O zamanlar oyunlar da bir farklıydı. Bir Wizard of War, River Raid veya Aztec Challange'ın verdiği heyecanı bana şimdi hangi oyun verebilir ki?

İşte yine o zamanlardan kalma bir oyun daha var. Zamanının dev firması *Rainbow Arts* tarafından yapılan **TURRICAN**. Bu oyunun güzelliği bir yana, bir programlama harikası olması hep dikkatimi çekerdi. Yine özellikle C64'te demolarda bile göremediğimiz müthiş efektler bu oyunda vardı.

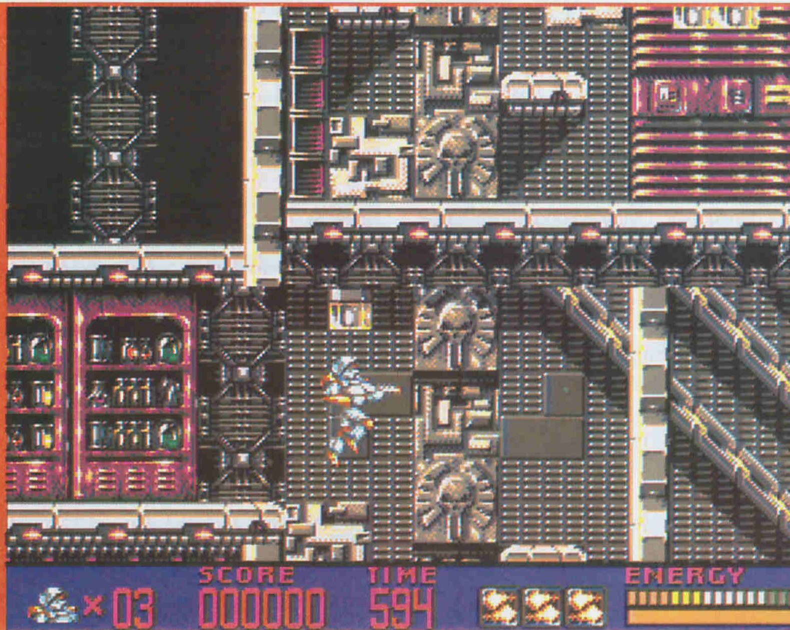
Aradan uzun yıllar geçti ve ben Amiga'da ilk defa bir Turrican ile tanıştım. Bu sefer hikayenin 3. bölümü. Tabii bu yazıyı daha iyi hazırlayabilmek için eski oyunlara da bir göz attım. Amiga'da ilk Turrican çıkalı sanırım üç-üç buçuk yıl filan olmuş. Oyunun ana fikri kahramanı büyük bir alandaki platformlarda dolaştırarak öldürebileceği kadar çok yaratığı öldürmek. Bunu da elindeki dönüşebilir kocaman silahıyla yoldan topladığı modüllerle başarmak. Bir sonraki yıl, benzerlerinden çok daha hızlı, kocaman bölüm sonu canavarları olan ve piyasanın en kırıcı shoot'em up'ı olmayı başaran Turrican 2 çıktı. Alman tabanlı geliştiricileri dikkatlerini oyunun üçüncüsünde yoğunlaştırdılar. İşte karşınızda Turrican 3 ve United Planets'ın savaş kahramanı eskisinden de güçlü, eskisinden de yetenekli. Yeni oyunun ilk diskini takar takmaz ilk karşılaştığınız şey ikinci bölümden sonra olanların anlatıldığı bir animasyon. The Machine olarak tanınan biomekanik süper kötü canavar bir kez daha kendini toparlıyor ve evrendeki tüm güneş sistemlerini yoketmek üzere sıradan başlıyor. Ancak, United Planets buna göz yumacak değil, tabii ki zırhı en kalabalık savaş kahramanını bu göreve yolluyor. Artık evreni kurtarmak sizin ellerinizde (bleh, ne hikaye...). Aman dikkat, bir yanlış hareket ve kötüler evreni yokediyor.



Bölüm sonu canavarını üzerinde zıplayarak öldüremezsiniz.

Daha önceden Turrican'ı oynayanlar oyunda fazla değişik birşey bulamayacaklar ve hatta bir çırpıda oyuna adapte olacaklar. Zira, aynı oynanış biçimi, benzer yeni silahlar, aynı senaryo v.b. özellikler eski oyunculara hiç de yabancı gelmeyecek. Tek değişiklik, daha başka ortamlarda daha farklı yaratıklara karşı savaşıyoruz. Grafiklerin güzelliğinden bahsetmeme gerek yok sanırım, zira Turrican'ı bu 3. bölümüne kadar getiren özelliklerinden biri grafiklerinin gerçekciliği ve çekiciliğidir. Bunların yanında, ilk defa Turrican oynayacakların bu oyundan bayağı etkileneceklerinden eminim, zira elinizdeki joystick'i en etkili biçimde kullandığınızı farkedeceksiniz. Önünüze gelen herşeyi yakıp yıktığınız, ilerlemek için devamlı hoplayıp zıpladığınız müthiş bir action oyunu. Yalnız silahların kullanımlarına alışmak zaman alabilir, olsun, yine de en müthiş action oyunu!

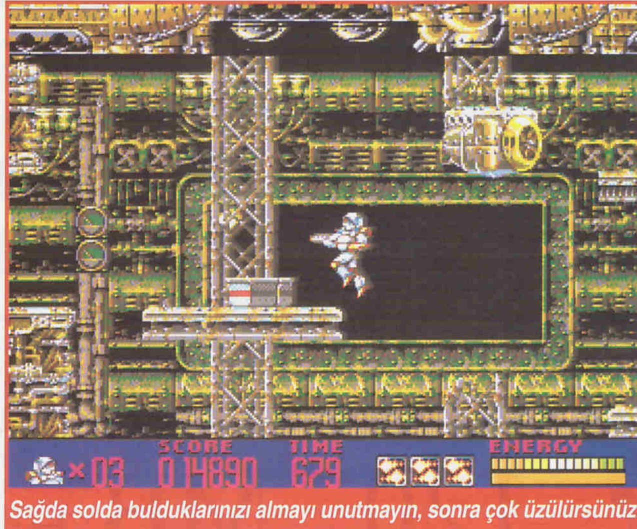
Biraz oyunun içeriğinden ve oynanışından bahsedelim. Oyunda ilk fark edeceğiniz şey, auto-fire'ınızın kapalı olmasının ne



Arka plan grafiklerine hayran olmamak elde değil. Bu arada önünüze bakmayı unutmayın.

kadar zararlı olduğu. Oyunun ilk saniyelerinden başlayarak her türlü yaratık üzerinize zıplamaya başlıyor. Ancak sizin işiniz o kadar zor değil. Kullanabildiğiniz silahlar öylesine güçlü ki, eğer siz çok acele edip bir an önce bölümleri bitireyim diye oyunu hızlı oynamazsanız kolay kolay hak kaybetmezsiniz. Alabildiğiniz dört ana tipte silah var. Zıplayan ateşler, lazerler, multi-ateş tabancalar ve füzeli silahlar. Ayrıca bir de oldukça işe yarayan güç kalkanı var. Bu kalkan vücudunuzu gelen ateşlerden koruyor ve enerji kaybını engelliyor. Bütün bu silahların hepsi işinizi görecek derecede güçlü. Zaten gerekli silahları kullanarak tek elinizle küçük bir şehri yoketmek mümkün, onun için pek de endişelenecek bir şey yok gibi. Bu silahları oyunu oynarken yolunuza çıkan büyük kutuları vurarak alıyorsunuz. O kutuların içinden bazen hak, bazen enerji, bazen de silah çıkıyor. Her silahın belirli dereceleri var. Bir silahı aldığınız zaman güçsüz, ancak aynı silahtan bir tane daha alırsanız daha da güçlü olduğunu farkedeceksiniz, kısacası silahlarınızın güçlerini biriktirmeniz gerekiyor. Fakat size en az silahlarınız kadar yardımcı olacak bir mekanik kolunuz var. Bu kol ayrı bir mekanizma tarafından fırlatılıyor, kullanabilmek için ateş tuşuna basılı tutmanız lazım. Daha sonra joystick ile kolunuzu tutunmak istediğiniz yöne doğru çevirmeli ve sonra ateş tuşundan elinizi çekerek mekanik kolu fırlatmalısınız. Böylece zıplayarak çıkamadığınız yerlere çıkabilir, engellerin üzerinden geçebilir ve yukarı platformlara zorlanmadan kendinizi çekebilirsiniz. Silahlarınızın veya mermilerinizin tükenmesi gibi bir durum sözkonusu değil (böyle bir oyunda bir de bu olsaydı pek de hoş olmazdı açıkçası), ancak eğer bir hak kaybederseniz silahınız güçsüzleşiyor. Bunlara rağmen oyunda tükenen bir iki şey var, o da zamanınız. Her bölümü size verilen belirli bir süre içinde bitirmeniz gerekiyor. Eğer bitiremezseniz bir hakkınızı kaybediyorsunuz. Eğer verilen zaman içinde exit'e ulaşırsanız size o bölümde topladığınız elmaslar ve kazandığınız extra haklar gösteriliyor. Tabii eksilen ikinci şey de enerjiniz, aldığınız darbeler kendinizi korkunç derecede güçlü hissetmenizi sağlayan enerjinizin birkısmını alıp götürüyor. Ayrıca elinizdeki versiyonu +26 Trainer'lı olanı ise oyunda başınıza hiçbirşey gelmiyor, fakat ot gibi bir oyunu hanginiz oynamak ister bilemem.

Oyunda düşmanlarınızla uğraştığınız yetmiyormuş gibi bir de çıkış'ı bulma sorununuz var. Oyun son derece büyük, labirent cinsi bir ekranda geçtiği için bu bazen büyük bir sorun olabiliyor. Sanırım oyunun programcıları da bu sorunun farkına varmışlar ki oyunun kritik bölgelerine EXIT yazılı tabelalar koymuşlar. Gerçekten kaybolursanız bu tabelalar sayesinde yine yolunuzu bulabilirsiniz. Oyun giderek zorlaşan beş ayrı bölümden oluşuyor ve her bölüm üç alt alandan meydana geliyor. Bu alanların her biri The Machine'in minik modelleri tarafından istila edilmiş ve tabii bir de biyolojik olarak üretlmiş olan çeşitli yaratıklar da var. Oyunun en zevkli kısımlarından biri, karşınıza sık sık büyük canavarların çıkması. Tabii ki zorlu oluyorlar ama oyuna da büyük heyecan kattıkları bir gerçek.



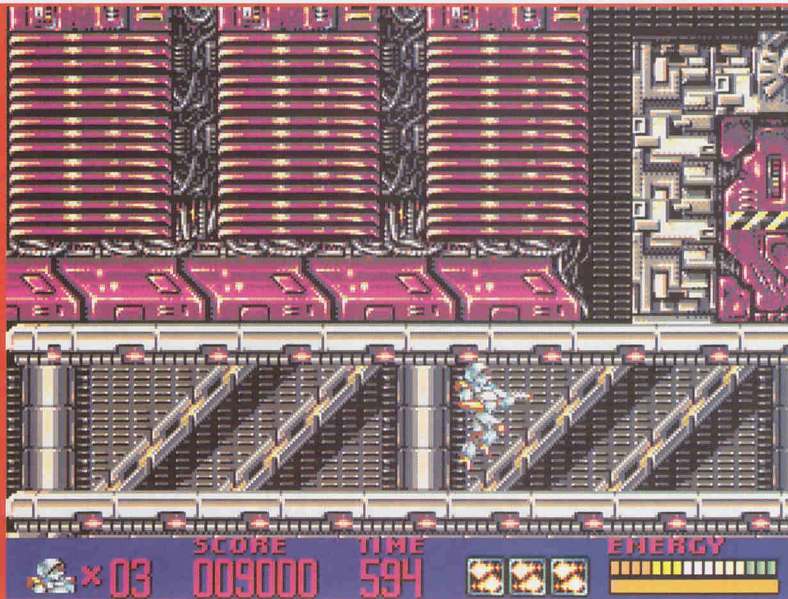
Sağda solda bulduklarınızı almayı unutmayın, sonra çok üzülürsünüz.



Niaaahyt, varmı bana yan bakan.

Turrican, Türk filmleri gibi klasik bir konusu olan, ancak joystick'i bir kez elinize aldığınızda bıraktırmayacak cinsten bir oyun. Bu oyunun tadını daha önceden tatmış olanlara "Bu oyunu mutlaka alın!" demeyeceğim, çünkü onlar Turrican'ın artık bilgisayar tarihinde klasikleşmiş bir oyun olduğunu bilirler. Daha önceden Turrican oynamayanlar ise ilk olarak bu oyunu, ardından bilgisayarcılarının arşivlerinden Turrican 1 ve 2'yi bulmalılar. Sizi bayağı eğlendirecek, gördüğünüz herşeyi patlatıp yok etme zevkini tattıracak güzel grafik ve efektlerle süslenmiş hareketli bir oyun. Tek eksiği Turrican 2'ye göre fazla bir yeniliği olmaması, ama bence bu problem değil. Turrican her zaman almaya değer!

CAN YALÇIN



Hoplaya zıplaya kırlarda dolaşmaya çıkmadınız. Unutmayın evrenin kaderi sizin elinizde.

SES		GRAFİK
84	FACTOR 5 1 MByte 3 Disket Billboard'da 4 numara	87

GENEL 88

ARS Elektronik

PC AMIGA C-64

BİLGİSAYARLARI - OYUNLARI - PROGRAMLARI - YAN ÜRÜNLERİ SATIŞI

* KULLANILMIŞ AMIGA 500 ALINIR SATILIR PC İLE DEĞİŞTİRİLİR
* KULLANILMIŞ C-64 ALINIR SATILIR AMIGA İLE DEĞİŞTİRİLİR
* 600 DPI LASER PRINTER ÇIKIŞ HİZMETİ VERİLMEKTEDİR

Söğütlüçeşme Cad. Pavlonya Sk. No: 2/9 Kadıköy - İSTANBUL TEL: 337 35 97

GÜMRAH BİLGİSAYAR MERKEZİ

COMMODORE 64 - AMIGA - PC
Oyun, Muhasebe, Utility, Grafik ve Müzik Programları
Ram Kartlar, Joystick, Disket ve Tüm Yan Ürünler
Harddisk, Printer
ALIŞ - SATIŞ - TAMİRİ
PC'de 5 DD veya 4 HD, AMIGA'da 6 disketlik
oyun çektiren herkese kutu kola BEDAVA
Amiga'nızı alıp PC veriyoruz.
HER PAZAR AÇIĞIZ
TEL: 352 15 60
Tamirhane Durağı Çınar Cad. No:10/B CEVİZLİ / KARTAL

AY-SA COMPUTER

Amiga & C-64 & PC için

* Çok geniş iş, müzik, animasyon, grafik ve oyun programları arşivi.
* Disket, Joystick, kafa temizleme... vb. her türlü yan ürün ve donanım.
* Şehir dışına kargo veya APS ile sipariş gönderilir.

Bağdat Cad. Talay Psj. No. 171/89
Küçükyalı-İSTANBUL
Telefon: 388 90 06

HOBBY CENTER

BUNDAN SONRA KADIKÖY PROBE ELEKTRONİK'TE HİZMETİNİZDEYİZ.

RIHTIM CAD. BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO: 37 KADIKÖY-İSTANBUL Tel: 349 88 30 - 338 57 85

BUKET BİLGİSAYAR

OYUN SALONU

* OYUN ÇEKİMİ
* AMIGA VE COMMODORE 64 ALIŞ SATIŞ VE TAMİRİ
* TEYP VE JOYSTICK TAMİRİ VE TÜM YAN ÜRÜNLER
* KULLANILMIŞ BİLGİSAYAR ALIŞ VE SATIŞI
* AMIGA'NIZI ALIP PC VERİYORUZ

ARAYIN GÖRÜŞELİM.
Osmanağa Camii yanı Pavlonya Sok. No:5
Kadıköy / İSTANBUL
Tel: 347 69 97 - 347 05 13

ŞİŞLİ AMIGA CENTER

AMIGA & COMMODORE-64
EN UCUZ OYUN ÇEKİM MERKEZİ
PAZAR DAHİL HERGÜN 09:00-23:00 ARASI AÇIK

HERŞEY ÇOK DAHA UCUZA
OYUN ÇEKİM FİYATI -.000 TL
DİĞER BİLGİSAYARCILARDAKİ 1 OYUN ÇEKİM FİYATINA
ŞİŞLİ AMIGA'DA 3 VEYA 5 OYUN ALABİLİRSİNİZ...

ZENGİN OYUN VE PROGRAM ARŞİVİ

EN YENİ, DERGİDE ÇIKMIŞ VE ÇIKACAK OYUNLAR

İSTANBUL DIŞINA KARGO VEYA APS İLE SİPARİŞ GÖNDERİMİ

BİLGİSAYAR ALIŞI, AYRICA SATIŞ VE TAMİRDE EN UYGUN FİYAT

BAZI FİYATLARIMIZ: PRINTER'LAR
(STAR LC-20, 344 DM.è CITIZEN SWIFT 90, 382 DM.
OKI ML 320E, 765 DM. è EPSON LX 1050, 479 $)

TELEFON : 231 75 47 (Adnan BİRİM)
ADRES : KEVSER SOK. FEZA APT. NO. 26/3
(ALT KAT) NİŞANTAŞI-ŞİŞLİ/İSTANBUL
TARİFİ : ■ RUMELİ CAD.'DEN GELİŞTE, "GOLDEN ÇİKOLATA" YANINDAKİ BAYTAR AHMET SOK. BİTİMİNDEN SOLA DÖNÜP, SAĞDAN İLK SOKAKBAŞI APARTMAN,
■ VALİKONAĞI'NDAN GELİŞTE, "EKMEK FIRINI" YANINDAKİ MADALYON SOK. BİTİMİNDEN ÖNCE SAĞA, SONRA SOLA DÖNÜP, SAĞDAN İLK SOKAKBAŞI APARTMAN,
■ OSMANBEY'DEN GELİŞTE, "BIGBURGER"İN BULUNDUĞU SOKAKTAN "SOSKO" ÖNÜNDEN GEÇEREK ŞİŞLİ BİRKAN YETKİN LİSESİ YANINDAN NİŞANTAŞI YÖNÜNE DOĞRU SOLDAN 2.NCİ SOKAKBAŞI APARTMAN.

DUYGU BİLGİSAYAR

AMIGA, COMMODORE 64, PC
BAHÇELİEVLERDE HİZMETİNİZDEYİZ

EN SON OYUN VE PROGRAM ÇEŞİTLERİ
AMIGA, COMMODORE 64 BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYAR TAMİRİ ve ZENGİN PC ARŞİVİ
TÜRKİYE'NİN HERYERİNE SİPARİŞLERİNİZ APS ÖDEMELİ GÖNDERİLİR.

TEL. : 553 22 33
556 98 78
FAX : 505 55 38

ADRES: SİYAVUŞPAŞA CADDESİ LALE SOK. ERGÜN İŞ HANI NO: 16/1 BAHÇELİEVLER-İSTANBUL

BELLEK BİLGİSAYAR

★ Aidata PC - STAR - OKI - CITIZEN YAZICILAR
★ AMIGA, COMMODORE 64 ve TÜM YAN ÜRÜNLERİ
★ En yeni oyunlar, Joystick, Mouse türleri
★ Her türlü sarf malzemeleri ve aksesuarlar.

✔ Amiga-Dost Kulübü üyesi olun her ay 40 adet oyun çektirme hakkınız olsun.
✔ 20 oyun çektiren herkese 1 mouse pad ve ücretsiz oyun listesi.

Pazar günleri de açığız.

Bağdat Cad. No: 155/31 Maltepe - İSTANBUL Tel: 370 68 28 - 352 43 90

EN İYİ 50

01.(05).GOAL!

02.(38).GUNSHIP 2000

03.(48).WALKER

04.(01).KICK OFF II + DATA

	05.(---).HIRED GUNS	Y.G.
	06.(---).SYNDICATE	Y.G.
↓	07.(08).DESERT STRIKE	
↑	08.(20).SUPER FROG	
↔	09.(09).ANOTHER WORLD	
↓	10.(03).BODY BLOWS	
↓	11.(04).SENSIBLE SOCCER 1.1	
↓	12.(02).FLASHBACK	
	13.(---).PREMIER MANAGER	Y.G.
↓	14.(06).LEMMINGS 2	
↓	15.(07).STREET FIGHTER II	
↓	16.(10).LOTUS III	
	17.(---).URUDIUM	Y.G.
↑	18.(37).WAX WORKS	
↓	19.(14).WINGS	
↓	20.(19).SUPER TETRIS	
↓	21.(12).THE CHAOS ENGINE	
↑	22.(52).B-17 FLYING FORTR.	T.G.
↑	23.(58).HISTORY LINE	T.G.
↓	24.(23).PINBALL FANTASIES	
↑	25.(67).DYNA BLASTER	
↑	26.(83).ALIEN BREED 92	T.G.
↑	27.(39).ENTITY	
↓	28.(11).PROJECT X	
	29.(--).SOCCER KID	Y.G.
↑	30.(50).JAGUAR XJ220	
↑	31.(60).LEGEND OF VALOUR	T.G.
	32.(--).F-117	Y.G.
↓	33.(13).MONKEY ISLAND II	
	34.(--).ALIEN II	Y.G.
↓	35.(17).BAT II	
↓	36.(28).FINAL FIGHT	
↓	37.(26).ARABIAN NIGHTS	
↑	38.(98).FIRST SAMURAI	T.G.
↑	39.(54).NO SECOND PRIZE	T.G.
↓	40.(36).MYTH	
	41.(--).AIRCOMBAT PILOT	
↓	42.(16).PIRATES	
↓	43.(27).CIVILIZATION	
↑	44.(45).DARK SEED	
↓	45.(21).THE MANAGER	
↓	46.(15).SHADOW OF THE BEAST III	
↑	47.(88).ROBOCOP II	T.G.
↓	48.(34).DUNE	
↑	49.(79).A320	T.G.
↑	50.(59).NORTH & SOUTH	T.G.

TG: Listeye tekrar girenler, YG: Listeye yeni girenler

KAZANANLAR:

Şule ÇAKMAK **ACTION REPLAY MKIII**

Gökhan SÖNMEZ **6 Ay *AMIGA* +Manyetik Paket** , *İnanç PARMAKSIZOĞLU* **6 Ay *AMIGA* Dergisi aboneliği**

KATILMAK İÇİN:

En beğendiğiniz 20 oyunu beğeni sıranıza göre yazın. Kullandığınız bilgisayarı, yaşınızı ve adresinizi ekleyin. Eğer dergilerinizin bir arkadaşınıza gitmesini istiyorsanız, onun ad ve adresini ekleyin ve hemen adresimize gönderin. Gelecek ay kazanan siz olabilirsiniz! Adresimiz:

AMIGA Dergisi PK 41 - 81311 Bahariye İSTANBUL

Billboard

PUZZLE & QUIZ



1- Lemmigs 2
2- Super Tetris
3- Push Over
4- Dynablaster
5- Lost Vikings
6- One Step Beyond
7- Humans / Jurassic Level
8- Morph
9- Wizkid
10- Steg

RACING



1- No Second Prize
2- Lotus Turbo Challenge III
3- F-17
4- Lotus Turbo Challenge II
5- Overdrive
6- Nigel Mansell's World Champ.
7- Jaguar XJ 220
8- Road Rash
9- Super Cars 2
10- Stunt Car Racer

ADVENTURE



1- Monkey Island II
2- Darkseed
3- BAT II
4- KGB
5- Curse Of Enchantia
6- Ween - The Prophecy
7- Nippon Safes
8- The Legend of Kyrendia
9- Lure of Temptress
10- Secret of Monkey Island

BEAT'EM UP



1- Street Fighter II
2- First Samurai
3- Myth
4- Body Blows
5- International Karate
6- Budokan
7- Final Fight
8- Pit Fighter
9- Double Dragon III
10- Ninja Wariors

FLIGHT SIMULATION



1- Gunship 2000
2- A320 Airbus
3- Wing Commander
4- Combat Air Patrol
5- Dog Fight
6- B-17 Flying Fortress
7- Flight of the Intruder
8- F-19 Stealth Fighter
9- A-10 Tank Killer
10- Red Baron

ARCADE ADVENTURE



1- Another World
2- Flashback
3- Beast III
4- Hare Raising Havoc
5- Jurrasic Park
6- Indiana Jones & Fate of Atlantis
7- Mercenary III
8- Rome AD 92
9- Sword of Honour
10- Schelober's Quest For A Babe

BAT & BALL



1- Pinball Fantasies
2- Arkanoid II - Revenge of DOH
3- Shuffle Pack Cafe
4- Bunny Bricks
5- Arkanoid
6- Botics
7- Pinball Dreams
8- Titan
9- Ballistix
10- Lords of War

ROLE PLAYING



1- Might & Magic III
2- Fate Gates of Dawn
3- Ishar 2
4- Abondoned Places 2
5- D.M. - Chaos Strikes Back
6- Blade Of Destiny
7- Eye Of The Beholder II
8- Waxworks
9- Son Of Empire
10- Legends Of Valour

ARCADE STRATEGY



1- Dune II
2- Syndicate
3- Elite & Elite II
4- D.Day
5- Armour Geddon
6- Universal Warrior
7- Starglider II
8- Transarctica
9- Pirates
10- Dragon's Breath

LAND & SEA SIMULATION



1- M1 Tank Platoon
2- Silent Service II
3- Team Yankee II
4- Team Yankee
5- Silent Service
6- Sherman M4
7- Operation Spruance
8- Conqueror
9- Advanced Destroyer Simulator
10- Red Storm Rising

PLATFORM



1- Arabian Nights
2- Sleepwalker
3- Soccer Kid
4- Traps & Treasures
5- Yo! Joe!
6- Woody's World
7- Blob
8- Global Gladiators
9- Zool
10- Entity

STRATEGY



1- Power Monger + Data Disk
2- Utopia + Data Disk
3- History Line 1914-1918
4- Patrician
5- A. Art Of War In The Skies
6- Hannibal
7- Civilization
8- Airforce Commander
9- Populous II
10- Mega-lo-Mania

SHOOT'EM UP



1- Project X
2- Walker
3- Chaos Engine
4- Turrican III
5- Blaster
6- SWIV
7- Desert Strike
8- Turrican 2
9- Silk Worm
10- Firehawk

SPORT SIMULATION



1- GOAL!
2- Nick Faldo's Golf
3- Lothar Matthaus
4- Championsship Manager 93
5- J.W. Competition Of Darts
6- Kick Off II + Data Diskleri
7- Sensible Soccer 92-93
8- G.G. World Class Cricket
9- International Rugby
10- Jimmy White's WW Snooker


Lee Cooper


Old Spice